le Scriptorium

présente :

une campagne pour Hawkmoon

L'ÉCAILLE DE VIE

L'Écaille de vie



Frasier et Jewel ; Couverture des Chroniques Germaniques ; Oriflam ; 2001

une campagne pour Hawkmoon par Richard Ford

Campagne en 4 parties originellement parue dans *Signs & Portents n° 52, 53, 54 & 56*

Traduction : Zaoutir
Relecture : David Hodent, Arasmo
Mise en page : Arasmo, Kurgan

Les illustrations (hors cartes) sont tirées des ouvrages *Hawkmoon Nouvelle Édition*, *Les Chroniques Germaniques* et *Atlas Germanique* publiés par *Oriflam*.

Introduction

Le soleil rouge sang se couchait lentement sur l'horizon de la Perse alors que Taureau arracha sa hache tachée de sang de la tête d'un assassin. Jean siffla pour qu'il le suive et se retourna, tirant vers lui le visage ensanglanté de Stéphane. Alors qu'ils s'enfuyaient à travers les collines, Hargett surveilla la route derrière eux, ses yeux se fatiguant dans la faible luminosité. Il allait bientôt faire nuit et leurs poursuivants auraient un avantage certain s'ils ne pressaient pas l'allure.

Ils chevauchèrent pendant des heures ; à tour de rôle, chacun prenait Stéphane en croupe. Le visage du jeune homme était de plus en plus gris à chaque kilomètre et ils savaient que leur compagnon était condamné. Pourtant, Jean ne voulut pas le laisser derrière lui. Il avait voyagé pendant plusieurs semaines avec le jeune mercenaire et il n'était pas question de le laisser à la merci de tueurs étrangers. Quand le français estima qu'ils avaient pris suffisamment d' avance, il ordonna une halte.

Stéphane était allongé dans les ténèbres pendant que Jean s'occupait de lui sous le regard sceptique de Taureau et de Hargett . Jean avait fait de son mieux pour panser les blessures profondes de son compagnon mais il lui était impossible d'enrayer le flot de sang. Alors qu'il regardait le visage blême du jeune homme, il pensa au pendentif en forme de poisson autour de son cou. A son étonnement, il était chaud au toucher. Il se souvint de l'histoire du vieil homme. Avant ,il avait cru que c'était un simple conte, maintenant il en était moins sûr. Comme il n'avait rien à perdre, il prit le pendentif de son cou et le pressa contre la blessure profonde de la jambe de Stéphane. Au début,rien ne se passa ; Jean maudit sa naïveté. Puis, comme s'il s'éveillait d'un sommeil réparateur, Stéphane émit un lent gémissement et ses paupières s'ouvrirent. Aussitôt, Jean tira les bandages trempés des jambes de son compagnon ; stupéfait, il vit une peau intacte, sans même une cicatrice. Il passa alors le pendentif sur les autres blessures : chacune se referma et Stéphane semblait respirer plus régulièrement.

Jean s'assit, contempla son compagnon miraculeusement guéri, puis le pendentif dans sa main. Il semblait que le vieil homme n'avait pas menti : ce qu'il tenait dans sa main était bien l'Écaille de Vie...

L'Écaille de Vie est conçue pour 3 à 5 PJ entre le niveau Chevronné et Vétéran. L'histoire se déroule autour de la découverte d'un objet de sorcellerie qui a la capacité de guérir et parfois de ramener à la vie. Les PJ se trouveront en possession de cet objet, et ils seront la cible de ceux qui le convoitent. Le scénario se déroule au moment où la Granbretanne a commencé à envahir l'Europe et notamment la France. L'Empire Ténébreux a posé sa griffe sur le sol français mais n'a pas encore envahi la Kamarg. Cependant, le scénario peut facilement être ajusté à d'autres époques avec un minimum de changements.

Table des matières

Premiere partie 3
- Visages amis 3
- Faire une Halte 5
- Un coup de poignard dans la nuit 7
- S'échapper 8
- L'Assemblée 9

Seconde partie 13
- Un voleur dans la nuit 13
- Une requête grave 14
- Un ennemi à nos portes 15
- L'infiltration 17
- Le sanctuaire intérieur 19
- Pour attraper un voleur 23
- Incarcération 23
- Pour trouver une croix 24
- Histoire de la Croix de Septimus 25

Troisième partie 26
- La poursuite 26
- Le niveau supérieur 28
- Les chambres des éléments 29
- Le niveau inférieur 31
- Le monastère 32
- Le cimetière 34
- Une aiguille dans une meule de foin 35
- L'Epée de Babel 36

Quatrième partie 38
- Fuite vers Gatham 39
- L'invocation 40
- Le réveil 42
- Hors de la poële 44

Trames et ouvertures 46
- Abbassyn le Corrupteur 47

Premiere partie

Visages amis

Utilisez cette partie pour amener l'Écaille de Vie aux PJ. Assez tôt, ils doivent déterminer l'importance de l'artefact mais ils ne sauront pas encore combien celui-ci est convoité.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Un groupe de 4 mercenaires français est de retour d'une expédition en Perse. Il fut à l'origine envoyé pour une simple mission de messager par un noble mineur (les détails ne sont pas importants mais vous pouvez créer une histoire au cas où les joueurs seraient intéressés) mais il fut pris dans une situation qui le dépassa.

D'abord, les mercenaires rencontrèrent l'Écaille de Vie et furent immédiatement fascinés par la légende qui l'entourait. Un ermite qui possédait l'Écaille de Vie se lia avec le groupe (ils étaient 30 au départ) et leur parla de l'Écaille de Vie, un pendentif en forme de petit poisson qui fut à l'origine créée par un ancien et puissant sorcier. Apparemment, l'objet distillait des propriétés de guérison miraculeuse et il était connu pour ramener des cadavres à la vie. Bien qu'ils doutèrent de cette légende, les mercenaires voyagèrent un temps avec le vieil homme, jusqu'à ce qu'un soir le désastre survint.

Alors qu'ils campaient aux environs d'une petite ville, les français furent attaqués par un groupe d'assassins vêtus de noir, qui voltigeaient hors des ténèbres et tuaient sans distinction. Soudain le vieil homme attrapa un des mercenaires, un homme nommé Jean Verre, et déposa l'Écaille de Vie dans sa main. Il l'implora de mettre cet insignifiant objet en lieu sûr. Avant que le mercenaire puisse l'interroger, le vieil homme mourut, une dague fichée dans le dos. Les mercenaires restants s'enfuirent dans la nuit.

Quand ils mirent assez de distance entre eux et leurs assaillants, ils s'arrêtèrent pour rassembler leurs esprits et se ressourcer. Un de leurs membres, Stéphane Serrure, était gravement blessé et il était évident qu'il allait bientôt mourir. Comme il n'avait rien à perdre, Jean prit l'Écaille de Vie et l'appliqua sur les blessures de Stéphane. Devant ses yeux, les blessures se guérirent et des couleurs revinrent sur le visage du mourant. Réalisant que le vieil homme avait dit la vérité et qu'ils détenaient un artefact d'une puissance fantastique, les mercenaires entamèrent le long chemin du retour. Alors qu'ils prenaient la route vers la France, ils furent perpétuellement assaillis par les guerriers vêtus de noir, jusqu'au moment où leur nombre tomba à 4 seulement. Ils avaient compris que l'Écaille de Vie était ce que recherchaient les assassins mais Jean refusa de renoncer à l'objet, dût-il rencontrer la mort. Il pensait que les hommes qui tuaient pour cet objet devaient être fous et il voyait le voyage de retour comme une croisade pour garder l'artefact entre ses mains.

Une fois arrivé en France, le petit groupe n'était pas sûr de la marche à suivre. Les quatre compagnons savaient que s'ils gardaient l'Écaille de Vie, ils seraient bientôt morts et qu'elle tomberait dans les mains de leurs ennemis. Ils se méfiaient des Granbretons et préféraient ne pas les mêler à cette affaire. Ensemble, ils décidèrent donc qu'il valait mieux la confier au Comte Airain, Seigneur Gardien de Kamarg : lui seul avait la puissance militaire pour la protéger et la sagesse suffisante pour savoir comment en disposer.

Stéphane fit un long et pénible voyage pour voir les subordonnés du Comte, afin d'arranger une rencontre avec lui au Château Airain : sa demande était acceptée et il devait revenir dans une semaine.

Il retourna rapporter la nouvelle à ses camarades et ils se cachèrent dans les régions sauvages de Provence, comptant les jours restants avant de pouvoir se soulager de leur fardeau.

Ce qui se passe

Jean, Hargett, Stéphane et Taureau voyagent maintenant sur la route du sud vers Aigues-Mortes. Aux alentours du village de Petite Greche (voir Faire une Halte), ils rencontrent les Personnages Joueurs (PJ) qui voyagent aussi dans les parages. Au début, les mercenaires sont peu disposés à en révéler plus sur eux-mêmes. Cependant, les jours passés dans les contrées sauvages à parler entre eux commencent à leur peser : dès qu'ils se sentiront

à l'aise, ils mettront les aventuriers dans la confidence. A ce moment, ne révélez pas tout ! Laissez les PJ apprendre que les français transportent un objet apparemment mystique et qu'ils vont rencontrer le Comte Airain pour décider de son destin, et rien de plus. Si les PJ essayent de creuser plus loin, les mercenaires se taisent immédiatement.

Éventuellement, Jean suggérera que les deux groupes voyagent ensemble (il pense qu'une plus grande compagnie se fera moins attaquée, mais il n'en parlera pas aux Personnages Joueurs) et les aventuriers n'ont pas de raisons de refuser.

Avec leurs nouveaux amis, les Personnages Joueurs se rendent au village de Petite Greche.

Autres solutions

Si les personnages sont peu disposés à se lier aux français alors Jean fait le premier pas. Il se présentera d'une manière amicale alors que ses 3 compagnons resteront distants.

Si les aventuriers semblent se désintéresser de ce que racontent les français, vous devez les forcer à interagir avec eux. Les français seront simplement très friands d'informations. Si les PJ veulent seulement jouer des personnages mercenaires, expliquez-leur la valeur de l'Écaille de Vie, cela devrait au moins piquer leur intérêt.

Si les français tentent de persuader les aventuriers de voyager avec eux, Jean sera le plus insistant : les mois de vie à la dure l'ont poussé à bout. Si les Personnages Joueurs sont encore réticents, plongez-les dans une rencontre facile qu'ils vaincront grâce à l'aide des français. Cela cimentera une camaraderie et une confiance entre les 2 groupes.

Remarque : à ce stade, ne pas introduire une rencontre avec les Gardiens de la Lumière Noire (voir Un coup de poignard dans la nuit) ; ils doivent rester secrets pour l'instant.

PNJ

Jean Verre

Jean est le porteur de l'Écaille de Vie et prend son rôle très au sérieux. Il se voit comme un croisé avec pour mission de garder l'Écaille hors de portée de mains viles et de la mettre en sécurité. Bien qu'il se nourrisse du pouvoir que l'Écaille octroie, il se rend compte qu'il devra la donner.

Pour les caractéristiques de Jean, utilisez celles du Brigand *page 138 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Stéphane Serrure

Guéri par les bons soins de Jean et de l'artefact, il est totalement dévoué à son ami et veut aussi trouver un endroit sûr pour le puissant artefact (ce qui implique de le mettre hors de portée des Granbretons). Il serait prêt à suivre Jean dans les cuves infernales d'Hadès s'il le faut et donnerait sa vie pour préserver la sécurité de l'Écaille.

Pour les caractéristiques de Stéphane, utilisez celles du Paysan *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Hargett

Hargett sera toujours réservé. Il utilisera son comportement silencieux et le fait qu'il garde perpétuellement sa capuche sur ses yeux pour démonter les joueurs. En réalité, il n'existe rien de sinistre sur Hargett, il est simplement sérieux et réfléchi. Il est loyal à Jean et à l'Écaille ainsi qu'aux autres et les défendra jusqu'à la mort.

Pour les caractéristiques de Hargett, utilisez celles du Brigand *page 138 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Taureau

Taureau apparaît en premier défiant et agressif pour les joueurs. Sa haute stature et son apparence grisonnante devraient mettre les joueurs sur leur garde. Cependant, quand les joueurs auront gagné sa confiance, ils trouveront le français plus convivial. Il a une intelligence limitée et ne voit pas l'importance réelle de l'Écaille. Cependant, il est loyal envers ses compagnons et les suivra dans toutes les situations.

Pour les caractéristiques de Taureau, utilisez celles du Mercenaire *page 139 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

L'Écaille de Vie

Cet artefact ancien d'origine inconnue possède des propriétés curatives impressionnantes. Quand il est porté autour du cou, il redonne 1 point de vie à une partie du corps aléatoire par Tour de Combat. Il restaure également 1d10 points de vie par Tour de Combat à toute blessure qu'il touche physiquement.

Faire une Halte

Cette partie sert à créer un début de confiance entre les PJ et les PNJ mais aussi donner les premiers indices sur l'origine et le mystère de l'Écaille.

Arrière-plan et motivations des PNJ

A l'insu des PJ, une patrouille granbretonne parcourt la région à la recherche de l'Écaille. Elle est sous le commandement du Seigneur Alcardy, un noble et membre important de l'Ordre du Renard, qui désire obtenir l'Écaille pour ses propres desseins *(voir Second partie)*. Avec un peu de chance, les joueurs chercheront à éviter d'attirer l'attention des Granbretons, surtout s'ils ont déjà eu affaire à ceux-ci. Cependant même si les PJ et l'Écaille sont découverts, l'Ordre du Renard essayera de ne pas les arrêter. Les soldats ont ordre de rapporter tout signalement de l'Écaille et tout indice de son passage mais en aucun cas d'appréhender ceux qui la détiennent.

Si les Granbretons obtiennent des informations sur l'Écaille (et vivent pour le rapporter), le Seigneur Alcardy enverra les Gardiens de la Lumière Noire de Nezzether *(voir Un coup de poignard dans la nuit)*.

Ce qui se passe

Les joueurs arrivent à Petite Greche vers midi. Cela leur laisse le temps de se promener dans le village avant de trouver un logement. Il existe une auberge, qui est le point central de cette communauté, un apothicaire avec divers bibelots, et un forgeron où le groupe peut acquérir ou faire réparer des armes et flèches (le forgeron est aussi un maître dans la fabrication d'arcs). A un bout de la communauté se profile une petite cabane où vit Meg la folle. Les villageois la tolèrent comme une vieille excentrique mais les joueurs la perturbent et ils reçoivent un accueil assez effrayant.

Alors que les joueurs explorent Petite Greche, l'Ordre du Renard entrera dans la communauté. Ils rechercheront 4 hommes ayant la description des français et interrogeront tous les habitants de village. Dans l'ensemble, les villageois sont assez hostiles envers les oppresseurs Granbretons : si les joueurs et les français restent hors de vue, les villageois ne les dénonceront pas. Cependant, s'ils sont remarqués, les Granbretons vont simplement prévenir leurs maîtres pour donner des nouvelles.

Petite Greche est un village simple conduisant des affaires rurales avec des gens menant leurs occupations quotidiennes. Les endroits d'intérêts sont les suivants :

Au forgeron

Au forgeron est un commerce offrant les prestations habituelles mais Jaque (le forgeron) est aussi un fabriquant d'arc accompli. Il possède 2 arcs longs finement travaillés (Arc +5%, 250 pa) et une lance-feu.

L'auberge de Hogwash

Cette auberge spacieuse et accueillante est un bar stockant quantités de bières et de vins (allant du très léger au carrément fort) et plusieurs chambres à louer. Oswald le tenancier est un homme amical aux joues roses avec une large moustache en forme de guidon, qui aime frotter son impressionnante « panse à bière ». Il aidera aussi le groupe contre l'ordre du Renard s'il lui demande mais fera son possible pour éviter tout problème.

La cabane de Meg

Cette masure puante d'une pièce est la demeure de l'excentrique du village, Meg. Elle est inoffensive et les villageois la tolèrent, ne voyant en elle qu'une vieille dame folle. Ils lui donnent occasionnellement des bouts de nourriture et des vieux haillons pour se vêtir mais sinon ils restent en dehors de son chemin. Si le groupe la rencontre, elle fulmine et délire comme à son habitude, jusqu'à ce qu'elle aperçoive l'Écaille. Quand elle découvre que le groupe ou les français détiennent le puissant artefact, ses délires deviendront plus cohérents :

« La marque de Septimus ! Vous portez son pendentif ! Il doit être mis en sécurité, vous devez le faire. Il existe des choses sinistres et étrangères qui veulent l'utiliser pour appeler à nouveau le Corrupteur. Vous devez vous méfier, être attentif et faire un serment solennel. Vous devez tous jurer de le protéger sur vos vies de crainte que le Gardien de la Foi Ténébreuse ne s'élève à nouveau pour prendre son épée démon et tuer le monde ! Jurez, prêtez le serment maintenant ! »

À ce moment, vous pouvez désirez nommer un des joueurs pour être « l'élu » (choisissez un personnage) : ce joueur sera important dans la trame

de l'aventure. Pour l'instant, tous doivent savoir que Meg est ravie de voir « l'élu » :

« Vous ! Vous êtes revenu, jeune Maître. Vous êtes le seul à pouvoir nous défendre contre le Seigneur de la Lumière Noire. Oh joie! Oh extase ! »

Meg repart ensuite dans ses extravagances, embrassant les pieds de l'élu et agissant comme une folle. La vieille femme est en fait une sorcière originaire de Granbretanne qui il y a longtemps adopta le visage d'une vieille femme folle pour éviter les persécutions de l'Empire Ténébreux. Elle reconnaît l'Écaille comme un puissant artefact et implorera le groupe de la mettre en lieu sûr. Meg ne les laissera pas partir tant qu'ils n'ont pas promis solennellement de défendre l'objet sur leur vie. C'est un bon moment pour introduire l'Ordre du Renard qui sera attiré par la voix forte de Meg et le mot Écaille.

Apothicaire

Le magasin est tenu par un personnage mince à l'apparence mystérieuse du nom de Ronan. Son accent est typique d'Eire, bien que sa peau soit aussi basanée et tannée qu'un Espanyol. Son magasin est un bric-à-brac rempli de marchandises sans valeur: teintures, ingrédients, remèdes à base d'herbes médicinales... Si le groupe lui montre l'Écaille en vue d'obtenir un avis d'expert, il sera fortement déçu : l'homme n'est guère bavard. Si le groupe s'engage dans une conversation amicale, l'apothicaire leur proposera quelques marchandises. Il possède un baume de guérison (faisant récupérer 1d3 points de vie sur une partie du corps blessée, avec assez pour 5 doses, 600 pa), une amulette de rédemption divine (qui pourra être utile plus tard face à des morts vivants, 850 pa) et une petite broche en forme de tête réduite (malgré sa laideur, elle servira contre les Gardiens de la Lumière Noire, 950 pa). Le prix de ces objets est excessif et Ronan n'est pas si disposé que cela à les vendre, mais le groupe ferait bien de s'approprier autant d'objets que possible.

Autres solutions

Si le groupe ne rencontre pas l'Ordre du Renard alors le prochain chapitre n'intervient pas (Un coup de poignard dans la nuit). Il est important maintenant que le groupe se démène pour éviter d'être repéré. Les français (en particulier le lourd Taureau) feront leur possible pour ne pas faire de faux pas sur le chemin des Granbretons. De ce fait, le groupe devra rester sur ses gardes.

Le groupe peut ne pas vouloir éviter les Granbretons et lancer une attaque contre eux. Dans ce cas, permettez à l'un des Granbretons de s'échapper pour délivrer un message. Cependant si le groupe est assez intelligent pour ne laisser aucun survivant, il peut éviter la rencontre avec les Gardiens de la Lumière Noire.



PNJ

L'Ordre du Renard

Le soldat granbreton Oliver dirige ce groupe de recherche du Seigneur Alcardy. Le groupe est constitué de 4 membres de l'Ordre du Renard. Oliver a un peu plus d'expérience que ses hommes et s'ils rencontrent un danger important, il combattra jusqu'au bout pour laisser à un de ses hommes la possibilité de fuir. Les membres de la patrouille ont tous les statistiques suivantes :

Caractéristiques : FOR 15, CON 15, DEX 11, TAI 12, INT 08, POU 08, CHA 07

Compétences : Artillerie 40%, Athlétisme 40%, Connaissance (Tactiques Militaires) 35%, Equitation 40%, Langage (Renard) 80%, Perception 45%, Pister 65%, Premiers Soins 40%, Survie 35%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	3/6
4-6	Jambe gauche	3/6
7-9	Abdomen	3/7
10-12	Poitrine	3/8
13-15	Bras droit	3/5
16-18	Bras gauche	3/5
19-20	Tête	3/6

Armure granbretonne légère : -14% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Épée courte	50%	1D6+1D2 / 3

Règles Spéciales :

Actions de Combat : 2

Rang d'Action : +10

Modificateur de Dommages : +1D2

Mouvement : 4 mètres

Un coup de poignard dans la nuit

Ce chapitre verra le groupe prendre possession de l'Écaille et il introduit leurs poursuivants assassins.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Si les Granbretons découvrent l'Écaille, ils iront annoncer la nouvelle au le Seigneur Alcardy. Celui-ci demandera alors à Nezzether d'envoyer ses assassins pour la retrouver. Les Gardiens de la Lumière Noire ont pour ordre de ramener l'Écaille à tout prix mais s'ils sont confrontés à une opposition, ils doivent si possible capturer l'ennemi plutôt que de le tuer. Nezzether a besoin de discrétion pour mener à bien ses plans diaboliques et désire questionner les porteurs de l'Écaille pour découvrir s'ils ont déjà parlé de ses pouvoirs à d'autres personnes.

Ce qui se passe

Les mercenaires français passeront la nuit à l'auberge de Hogwash. Les aventuriers feront sûrement de même. Malgré leur importante mission, il n'est pas impossible que ces nouveaux amis trinquent en buvant quelques bières. Dans ce cas, il faudra ajuster leurs compétences afin de leur faire prendre conscience de leur gueule de bois lorsque les assassins frapperont durant la nuit. Les bruits du combat devraient les tirer du sommeil.

Votre sommeil profond est brisé au milieu de la nuit. Alors que vos yeux s'ouvrent lentement, vous êtes sûrs que vous avez été perturbés par un bruit de pas traînant mais bref. Tout ce qui reste est le faible balancement des arbres dans le vent. Alors que vous tendez l'oreille à travers les ténèbres, l'air résonne soudain d'un cri perçant, suivi de plaintes âpres et du son habituel d'une bataille.

Lorsque le groupe se lève pour apporter de l'aide, il trouvera un ou plusieurs des français déjà morts et les autres engagés dans un terrible combat. Jean leur remet l'Écaille et ordonne au groupe de s'enfuir avec. A ce moment, le nombre d'ennemis doit être suffisamment important pour persuader le groupe de s'enfuir ; les français imploreront le groupe de s'échapper et de mettre en sécurité l'Écaille.

Autres solutions

Si le groupe arrive à éviter la patrouille granbretonne alors le Seigneur Alcardy n'aura aucun indice sur le passage de l'Écaille et sera incapable d'envoyer ses alliés assassins. Le groupe pourra dormir tranquillement en compagnie des français.

Il se peut aussi que le groupe ne veuille pas aider les français et préfère sauver sa peau. Dans ce cas, Jean trouvera un des membres du groupe avant sa fuite et déposera l'Écaille dans sa main, demandant de protéger l'objet. Il se portera ensuite dans la mêlée contre les Gardiens de la Lumière Noire, donnant du temps au groupe pour s'échapper.

Au lieu de fuir dans la nuit, le groupe peut prendre l'option de rester et combattre les assassins. Si le groupe est surclassé par le nombre (les assassins ont l'ordre de les contenir au lieu de tuer leurs ennemis) les survivants seront transportés avec l'Écaille vers la forteresse d'Alcardy.

Dans ce cas, ils seront interceptés par le Comte Airain (voir S'échapper). Si le groupe est séparé avec certains qui s'enfuient et d'autres capturés, alors il y a une chance pour les rescapés de pister et sauver leurs amis.

PNJ

Les Gardiens de la Lumière Noire

Cette bande impitoyable d'assassins a été recrutée et entraînée par Nezzether. Ils sont la branche guerrière d'une religion oubliée et dévouée à leur dieu Abbassyn et feront tout pour le voir se relever des fosses infernales de l'enfer. Nezzether est leur chef et mentor et ils lui sont fanatiquement loyaux. Ils sont éduqués dès leur plus jeune âge à suivre la voie épuisante des guerriers assassins. 10 de ces guerriers pourchassent en ce moment l'Écaille, avec les statistiques suivantes :

Caractéristiques : FOR 10, CON 11, DEX 16, TAI 11, INT 12, POU 10, CHA 06

Compétences : Acrobatie 50%, Athlétisme 40%, Discrétion 75%, Esquive 40%, Évaluer 40%, Passe-Passe 50%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	0/5
4-6	Jambe gauche	0/5
7-9	Abdomen	1/6
10-12	Poitrine	1/7
13-15	Bras droit	1/4
16-18	Bras gauche	1/4
19-20	Tête	0/5

Tunique de cuir : -4% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Cimeterre	75%	1D6+1 / 4
Dague lancée	75%	1D6 / 4

Règles Spéciales : —

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +14

Modificateur de Dommages : + 0

Mouvement : 4 mètres

S'échapper

Dans ce chapitre, le groupe pourra (on l'espère) fuir pour sauver sa vies dans les bois épais entourant Petite Greche, au lieu de faire face à l'insurmontable puissance des Gardiens de la Lumière Noire.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Les Gardiens de la Lumière Noire poursuivront le groupe impitoyablement à travers le terrain dense. S'ils capturent l'ensemble du groupe, ils essayeront de les amener à Nezzether pour qu'il les interroge. La principale priorité reste cependant l'Écaille : s'ils arrivent à la retrouver, ils préféreront se replier plutôt que de risquer des pertes.

A l'insu du groupe, le Comte Airain et certains de ses guerriers sont sur le chemin pour intercepter les français et les conduire en sécurité au Château Airain à temps pour la réunion. Alors que le groupe fuit dans la nuit, le Comte Airain (qui est proche de Petite Greche) entend parler des troubles et se déplacera pour enquêter. Le Comte Airain et les Gardiens de la Lumière Noire sont sur le point de se rencontrer.

Ce qui se passe

Alors que le groupe fuit à travers les bois, il arrive dans une clairière. Décrivez ce qui suit :

A travers l'aube brumeuse, vous pouvez voir une clairière devant vous. Alors que vous vous approchez, vous notez que c'est un vieux cimetière oublié depuis longtemps, enveloppé de plantes mortes. Alors que vous traversez rapidement le cimetière, vous apercevez que quelques pierres brutes portent des sculptures et des inscriptions alors que d'autres en sont dépourvues, ne laissant aucun indice sur qui les a érigé. Ici et là, il y a des piliers parsemés de statues qui semblent très anciennes, mais celles-ci sont tellement érodées qu'il est impossible d'en être sûr.

Soudain vous entendez un rapide succession de bruits juste devant vous, , un à gauche et une autre à droite. Une dague lancée coupe l'air sans prévenir et ricoche sur un pilier devant vous, suivie de près par deux autres qui, comme la première, ratent leur cible. Avant de pouvoir bouger, vous voyez deux silhouettes noires émerger du bois dense devant vous. Elles sont flanquées par d'autres formes. Vous retournant, vous voyez quatre poursuivants supplémentaires, qui avancent tous comme des loups affamés, prêts à déchirer la chair sur vos os.

Le groupe est cerné et doit combattre pour sa vie. Si l'un des membres du groupe possède la broche en forme de tête réduite de Ronan et la tient en vue des assaillants, les attaquants vêtus de noir deviendront étrangement craintifs et seront incapables d'engager le combat. La broche vient de Nezzether et de la patrie des Gardiens ; elle est considérée comme un talisman de mort imminente. Si le porteur se trouve proche d'un des Gardiens, il criera de terreur et essayera de s'éloigner aussi loin que possible sans aller jusqu'à s'enfuir de l'endroit.

Les assassins de Nezzether surpasseront en nombre et surclasseront le groupe, et le combat durera jusqu'à ce que l'un des membres du groupe obtienne une blessure sérieuse ou que l'Écaille soit prise. Juste quand tout semble perdu, lisez ce qui suit :

Un cri beuglant perce l'air, faisant vaciller les assaillants noirs pendant un instant. Des chevaux cornus déboulent soudainement des bois environnants leurs sabots cassant certaines des anciennes dalles du cimetière. Les chevaux portent des chevaliers lourdement vêtus tous arborant des boucliers et des épées tranchantes. Leur livrée est blanche, portant le poing serré du Comte Airain. Avec des grognements de fureur et la lumière de l'aube se reflétant sur leurs lames, ils fondent sur les assassins.

La force de l'attaque des guerriers est suffisante pour mettre en déroute les Gardiens de la Lumière Noire. Quand la bataille est terminée, le Comte Airain descendra de cheval et se présentera, s'excusant de sa lenteur. Il expliquera qu'il était sur la route pour rencontrer les français et les conduire en sécurité et s'excusera encore de son arrivée tardive. Si tous les français sont morts, il montrera un profond chagrin et du remord.

Le Comte Airain offrira d'accompagner le groupe au Château Airain, là où sera décidé le destin de l'Écaille. Si le groupe refuse, il insistera en précisant que c'est pour leur sécurité ; un refus persistant lui fera perdre patience. Cependant, Le Comte Airain n'essayera pas de prendre l'ancien artefact pour lui et permettra au groupe de continuer à le porter.

Quand cela est fait, le Comte Airain autorisera le groupe à grimper sur la croupe des montures de ses guerriers. Vous pouvez consulter le chapitre L'Assemblée.

Autres solutions

Si les joueurs sont des personnages Vétérans, vous pouvez vouloir les faire combattre les Gardiens de la Lumière Noire seuls. Le Comte Airain peut apparaître ensuite quand le combat est fini pour guider le groupe dans sa forteresse.

Si le groupe est assez agile avec un personnage qui connaît assez bien les forêts, il peut s'échapper de l'embuscade des Gardiens sans avoir à combattre. Dans ce cas, faites-le rencontrer le Comte Airain quand il pense être en sécurité (c'est une bonne opportunité pour faire monter la pression).

PNJ

Comte Airain

Pour une description complète du Comte Airain voir *page 128 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Gardians de Kamarg

Pour une description complète des Gardians de Kamarg voir *page 139 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

L'Assemblée

Cette partie introduit le groupe auprès d'une pléthore de nobles européens et leur permet de se reposer un peu avant que la véritable aventure ne commence.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Les nobles et savants de toute l'Europe se sont rassemblés au Château Airain pour discuter du destin de l'Écaille de Vie. Ils ont à décider s'il est préférable de détruire l'artefact, de l'utiliser pour le bien ou de le cacher dans le cas où elle tomberait un jour entre les mains du mal. Personne ne sait qu'un des nobles est un espion qui complote pour donner l'Écaille à un ordre de chevaliers maléfiques, plus ancien encore que les nations du Tragique Millénaire.

Ce qui se passe

Le groupe est conduit au Château Airain, une grande bâtisse, avec la permission d'y rester pour se reposer et guérir. Le Comte Airain les présente à Noblegent (voir page 130 de Hawkmoon le jeu de rôle), leur fait visiter les alentours et répondra aux diverses questions sur les délégations qui vont arriver.

Tout en goûtant aux maigres plaisirs du Comte Airain, les PJ remarquent que les délégations commencent à arriver (voir PNJ).

Quand tous les nobles sont rassemblés, la rencontre pourra se tenir ; il n'y a pas de temps pour les subtilités alors que le problème de l'Écaille doit être résolu le plus tôt possible. Noblegent approche les PJ à ce moment et les informe que le Comte a demandé leur participation à cette rencontre. Il les mène à la salle du banquet du Château.

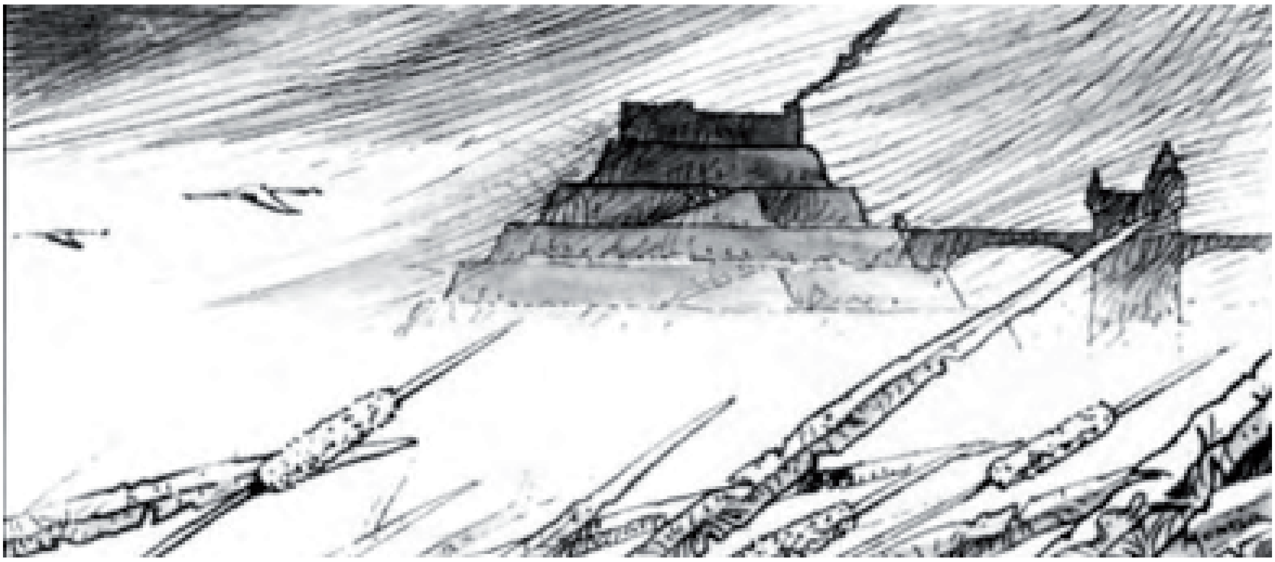
Alors que vous marchez dans un passage en brique sombre qui se trouve derrière la grande salle, vous pouvez entendre des voix âpres faisant écho juste devant vous. Soudain, Noblegent semble soucieux et fait vous signe de le suivre alors qu'il porte un doigt sur ses lèvres. Les voix deviennent plus fortes et vous réalisez que la rencontre a déjà commencé. Il apparaît que les nobles sont loin d'être d'accord sur le sort de l'Écaille.

Alors que le groupe pénètre dans la salle du banquet, le Comte Airain lève une main pour calmer les nobles qui se chamaillent. Il présente le groupe comme les porteurs de l'Écaille, piquant soudainement l'intérêt de l'assemblée des nobles. Pour mettre au courant le groupe, il explique la légende de l'Écaille et révèle pourquoi beaucoup sont prêts à combattre et mourir pour sa possession.

Comme vous le savez tous, cet objet qui semble si insignifiant est connu pour restaurer même la vie. A travers les années, sa réputation a grandi et les pouvoirs de guérison qu'il possède sont devenus légendaires. Plutôt que de nous contenter de prendre pour argent comptant les paroles de Jean Verre sur ses propriétés curatives, nous avons pris le temps de les tester et je peux vous assurer que le sage avait dit vrai !

Cependant l'histoire de l'Écaille n'est pas faite que de pureté et de bonnes intentions. Certains ont voulu pervertir l'Écaille, notamment Abbassyn le Corrupteur. Avant même le Tragique Millénaire, Abbassyn avait découvert l'existence de l'Écaille et avait commencé à organiser ses plans. Il avait compris qu'en pervertissant l'Écaille avec son propre sang infernal, il pouvait corrompre l'artefact et en faire une force du mal, capable de répandre des maladies et épidémies à travers le monde. Heureusement, un brave guerrier nommé Septimus le défia avant qu'il puisse réussir son monstrueux pari. Abbassyn et le guerrier luttèrent pendant 3 jours jusqu'à ce que Septimus tue le démon avec sa propre épée, la seule chose pouvant le terrasser. Le guerrier mourut de ses blessures mais afin d'honorer sa contribution aux forces du bien, ses restes furent enfermés dans une solide croix de plomb. Quand à Abbassyn, il fut banni dans un autre plan ; ce qui ne l'empêchait pas de réfléchir à ses prochaines actions. Au fil des siècles, sa haine et son désir de revanche ne firent que s'envenimer.

Les années passèrent et l'Écaille restait protégée… jusqu'aux événements du Tragique Millénaire ! Après cela, on n'entendit plus jamais parler



de celle-ci jusqu'à ce qu'elle soit retrouvée par un groupe de mercenaires français. Grâce à eux et aux hommes que vous voyez devant vous, nous avons retrouvé l'Écaille. Elle est en sécurité pour le moment, mais pour combien de temps ?

Si le groupe a été secouru par le Comte lors de l'attaque des Gardiens de Lumière Noire, celui-ci continue :

Hier encore, nous avons rencontré une meute d'assassins désireux de s'approprier l'Écaille. Ces guerriers étaient disposés à l'utiliser pour le mal, ils étaient prêts à employer tous les moyens pour récupérer cet objet et combattaient fanatiquement. Manifestement, les envoyés d'Abbassyn sont de retour : une solution doit être trouvée le plus rapidement possible !

Une fois que le Comte Airain a terminé son récit sur l'Écaille, le débat reprend. Le Comte Airain, s'il essaie de ne pas sortir de son rôle de médiateur, désirerait cacher l'Écaille : elle est trop importante pour être détruite et trop dangereuse pour être utilisée ouvertement.

Manuel de Catalania insiste sur les propriétés curatives de l'Écaille et argumente en faveur d'une utilisation ouverte : son utilité pour le bien pèse plus lourd que son potentiel pour le mal, d'après lui. Il pense qu'il serait facile de la protéger par une unité puissante de nobles ou par l'Eglise Rouge.

Dieter de Sahbruck demande à ce que l'Écaille soit détruite immédiatement. Pour lui, ce débat est superflu: l'Écaille n'est pas une relique religieuse mais un objet infernal pour conjurer des démons.

La ligue Mermienne se range du côté du Comte Airain et demande à ce que l'Écaille soit protégée. Son chef, Stelios, désire que l'objet lui soit confié car il sera mieux protégé par l'unité de la ligue. En réalité, il désire prendre l'artefact et étudier ses pouvoirs. Une ambition aveugle et l'attrait d'un surcroit de puissance sont les seules raisons de la présence de la ligue.

Pour hâter le dénouement de cette réunion, les chevaliers d'Aragon se rangent du côté du Comte Airain (qu'ils voient comme le plus puissant, après eux-mêmes) et appellent à cacher l'Écaille.

Une fois que la demande de destruction de l'Écaille a été faite, le comte Guntha se montre et implore l'assemblée de nobles de ne pas gaspiller un objet aussi inestimable. Pour des raisons évoquées plus bas qui seront évoquées plus bas, il désire que l'Écaille reste intacte pour le moment.

Le débat continue pendant un certain temps, sans déboucher sur un accord. Finalement, le Comte Airain appelle à un ajournement de la rencontre et suggère aux nobles de se relaxer pour continuer le débat le jour suivant.

Autres solutions

Le groupe peut se joindre aux débats ou se reposer aussi longtemps qu'il le désire alors que la réunion se déroule.

PNJ

Le Comte Airain accueille la réunion et assiste à son déroulement en silence, très attentif et méfiant vis-à-vis de ses homologues nobles venant des autres pays.

Duc Manuel de Catalania

Probablement le plus humble et altruiste de tous les nobles présents, Manuel est un homme âgé, duc austère avec un visage marqué par les années mais bienveillant. Malgré son âge, il est puissamment bâti. C'est un dévot de l'Eglise Rouge de la Rédemption, qui croit réellement que c'est une force du bien. Cependant, Manuel ne comprend pas à quel point le pouvoir de l'Eglise est limité ; les autres nobles ignorent généralement ses avis.

Pour les caractéristiques du duc Manuel, utilisez celles du Noble *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Dieter von Rechtsburg de Sahbruck

Ce noble discipliné à l'allure martiale est un puissant duc germain. C'est le dirigeant de Sahbruck et le rival du comte Vincent. Il verrait volontiers l'Écaille aux mains de ses alliés en Granbretanne. Dieter est un noble arrogant, malgré sa rancune envers l'Empire Ténébreux, et il traite tout le monde avec un air de mépris. Sa forte mâchoire carrée et sa coupe de cheveux stricte se font l'écho de la sévère discipline de ses chevaliers germains et il se promène partout en armure complète, l'œil aux aguets et l'épée prête à être dégainée. Il est accompagné par un contingent de 5 chevaliers. Ils ne parlent qu'entre eux et n'interagissent jamais avec d'autres, même les PJ.

Pour les caractéristiques de Dieter, utilisez celles du Soldat *page 141 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

La ligue Mermienne

Le contingent mermien apparaît tout sourire quand il arrive au Château Airain. Ils semblent pacifiques et sereins mais derrière cette façade ils ne sont pas francs et impitoyables. Leur chef est Stelios Kastapolis, un homme à la barbe fournie dont le visage possède un perpétuel sourire, mais dont les yeux sérieux examinent tout. Il se mélangera volontiers avec le groupe et répondra à toutes les questions qu'ils pourraient poser mais après avoir été enchanté par sa langue d'argent le groupe trouvera qu'il a glané peu de choses, sinon aucune information de réelle valeur.

Pour les caractéristiques de la ligue mermienne, utilisez celles du Soldat *page 141 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Les chevaliers d'Aragon

Venant d'Espanyia, les chevaliers d'Aragon sont menés par l'optimiste au nez cassé nommé Benito Calzhage. Lui et son contingent sont des guerriers expérimentés, qui ont récemment livré de durs combats contre les pillards d'Afric. Benito considère l'Écaille comme une distraction inopportune : il voudrait que la réunion se termine rapidement pour qu'il puisse retourner affronter les pillards d'Afric. Il a peu de temps pour ce qu'il considère comme une banalité.

Les chevaliers d'Aragon sont sévères et sérieux, prompts à la colère et loyaux seulement envers eux-mêmes et le comte d'Aragon.

Pour les caractéristiques des chevaliers, utilisez celles du Mercenaire *page 139 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Le comte Guntha de Wien

Le comte Guntha conduit la délégation venant d'Otriche. Il est enveloppé de bandages qui pendent mollement de son antique armure. Son visage est le plus souvent camouflé pour cacher la déformation due au stade avancé de sa lèpre. Malgré sa maladie évidente, il reste un personnage noble et se comporte lui-même avec toute la fierté que peut avoir un comte.

Pour les caractéristiques de Guntha, utilisez celles du Noble *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Un traître parmi eux

Guntha est un agent secret des Chevaliers Noirs. Ils lui ont promis de le guérir de sa maladie potentiellement mortelle en retour de ses services comme espion (bien sûr il n'existe aucune chance pour qu'ils respectent leur part du marché).

L'ordre des Chevaliers Noirs est un ordre mystique et secret qui trouve ses origines dans le mensonge, dans l'adoration et la conjuration d'esprits mauvais et de démons venant d'autres plans. Les Chevaliers Noirs ont besoin de l'Écaille pour leurs propres desseins et ont envoyé le comte Guntha pour essayer de la récupérer. Si le comte échoue dans sa mission, ils ont encore le Seigneur Alcardy sous leur contrôle...

Seconde partie

Un voleur dans la nuit

Dans cette section l'Écaille sera volée et le groupe rencontrera l'un des plus dangereux PNJ qu'ils pourront croiser.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Après l'échec de ses assassins, Nezzether a envoyé sa fille, Isabella de Qatar, pour récupérer l'Écaille. Celle-ci est prête à tout pour accomplir sa mission.

Ce qui se passe

Les joueurs et les nobles se retirent dans leurs chambres. Pendant la nuit, le groupe sera réveillé par le bruit d'alarme des cloches et des cris répétant : « l'Écaille, l'Écaille a été volée ! »

S'ils se lèvent pour enquêter, les PJ verront que Château est plongé dans le chaos : les Gardians et les nobles courent de ci de là en espérant découvrir ce qui s'est passé ou intercepter les intrus. Bien sûr, alors qu'ils parcourent les noirs couloirs du Château Airain, ce seront les PJ qui découvriront le voleur…

Alors qu'ils courent vers le son de l'alarme, ils découvrent le comte Guntha assis à même le sol : il tente de soigner ses diverses blessures, son épée gisant cassée et inutile à son côté. Si les PJ parviennent à passer outre son apparence assez hideuse et essayent de lui parler, il leur dira qu'il a essayé d'arrêter le cambrioleur mais qu'il n'était pas assez fort. Il pointera la direction dans laquelle le voleur a fui, implorant le groupe de le poursuivre. (En réalité, Guntha lui-même a essayé de voler l'Écaille pour le remettre aux Chevaliers Noirs. Il aurait réussi s'il n'avait croisé le chemin d'Isabella, qui a attendu jusqu'à ce qu'il soit presque en dehors du Château Airain avant de l'attaquer).

Si le groupe s'engage à la poursuite d'Isabella, ils la rattrapent près du toit du château. Elle fera de son mieux pour s'échapper et le groupe trouvera en elle un formidable ennemi. Quand Isabella ou un des joueurs est proche de la mort, elle essayera de s'enfuir en utilisant sa grenade de gaz primitive pour protéger sa retraite.

Si une partie du groupe désire la suivre, il serait judicieux d'utiliser les instruments d'escalade qu'Isabella a déjà installés. Cependant, les PJ peuvent aussi simplement sauter du bord du château (comme Isabella semble l'avoir fait) : reste alors à survivre à la chute ! Le groupe peut toujours retourner à l'intérieur du château et essayer de remonter sa trace au dehors mais s'ils le font, elle sera déjà loin. Suivre les traces ou la poursuivre sur le toit les conduira à la même rencontre.

Alors que le groupe poursuit Isabella, il est intercepté par des cavaliers granbretons. Ces cavaliers leur demandent de s'arrêter au nom du Seigneur Alcardy et ne leur permettent pas de passer. Combattre des Granbretons lourdement armé serait imprudent mais si le groupe triomphe ou les évite, il peut remonter la trace d'Isabella plus loin. La trace les amène vers la forteresse du Seigneur Alcardy. Si le groupe ne parvient pas à suivre la trace d'Isabella, il doit retourner voir le Comte Airain et signaler ce qu'il a découvert.

Autres solutions

Si le groupe ne veut pas s'occuper d'Isabella, ou ne veut quitter la chambre au son de l'alarme, Noblegent viendra les informer des événements de la nuit. Le Comte Airain poursuivra Isabella et rencontrera l'Ordre du Renard. Ne voulant pas créer un incident regrettable, il retournera au Château Airain.

Si le groupe parvient à arrêter Isabella sur le toit, vous devez imaginer de quelle façon Nezzether obtiendra l'Écaille. Il le fera soit en envoyant les Gardiens de la Lumière Noire ou en entrant lui-même dans le Château Airain. De toute façon, si sa fille est en vie et emprisonnée au Château Airain, il ne fera aucune tentative pour la sauver.

PNJ

Isabella de Qatar

La fille de Nezzether et d'une noble d'Italia. Isabella a été élevée pour adorer son père et obéir à cha-

cun de ses caprices. Elle a été entraînée de la même manière que les Gardiens de la Lumière Noire mais elle n'éprouve pas la même adoration fanatique envers Abbassyn. Nezzether a voulu l'élever comme un instrument puissant mais capable de résister à la tentation de donner son âme à son maître cruel. Malgré sa nature cruelle, le nécromancien aime sa fille, à sa manière.

Trompée par les mensonges de Nezzether, Isabella croit que le Comte Airain et les nobles ont envisagé d'utiliser l'Écaille pour faire le mal. Après avoir été le témoin de la dévastation et des souffrances infligées par l'Empire Ténébreux, elle est convaincue que tous les habitants de l'Ouest sont mauvais et avides de pouvoir. Elle croit que son père veut obtenir l'Écaille pour la redonner à la reine Frawbra et ne sait rien de son véritable but.

Caractéristiques : FOR 12, CON 16, DEX 18, TAI 10, INT 14, POU 14, CHA 12

Compétences : Acrobatie 70%, Athlétisme 70%, Discrétion 75%, Esquive 90%, Evaluer 40%, Passe-Passe 50%, Pister 50%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	1/6
4-6	Jambe gauche	1/6
7-9	Abdomen	1/7
10-12	Poitrine	1/8
13-15	Bras droit	1/5
16-18	Bras gauche	1/5
19-20	Tête	0/6

Tunique de cuir, jambières de cuir : -6% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Cimeterre	90%	1D6+1 / 4
Dague lancée	85%	1D6 / 4

Règles Spéciales : —

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +16

Modificateur de Dommages : +0

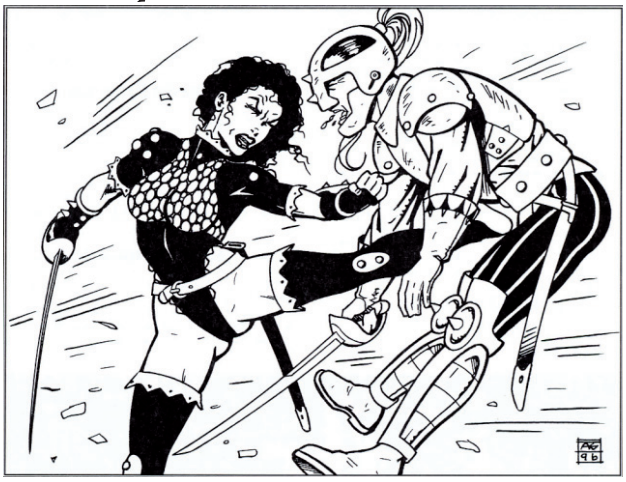
Mouvement : 4 mètres

Grenade de gaz

Arme	Compétence	Dommages	Portée
Grenade de gaz	Lancer	Spécial	10 m

REC	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
—	—/9	1	0/1	900 pa

Quand la grenade est lancée, elle explose au contact, lâchant un nuage nuisible et aveuglant. Elle possède un rayon d'explosion de 5 mètres. Toute personne prise dans l'explosion doit faire un test d'Endurance ou être aveuglé pendant 2 minutes et prendre 1d6 points de dommages à la Con dus aux fumées empoisonnées.



Une requête grave

Cette section présente les suites du vol de l'Écaille et le groupe se voit offrir une proposition difficile.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Le Château Airain est en émoi et le reste des nobles lutte et argumente sur ce qui doit être fait maintenant que l'Écaille a été volée. Après avoir découvert qui est derrière ce vol, le Comte Airain établit un plan.

Ce qui se passe

Quand le groupe retourne au Château Airain après la poursuite d'Isabella (s'ils lui ont donné la chasse), ils le verront sens dessus dessous. Dieter semble prêt à tuer quelqu'un, beuglant que si l'Écaille avait été immédiatement détruite comme il l'avait demandé, rien de ceci ne serait intervenu. La ligue Mermienne, les chevaliers d'Aragon et le comte Guntha sont partis. Ce dernier départ peut sembler étrange au groupe alors que les blessures du comte semblaient sérieuses*. Le duc Manuel et le Comte Airain font de leur mieux pour calmer le jeu et explorer les différentes options restantes.

Si le groupe interrompt l'agitation pour rapporter les informations qu'il possède alors le Comte Airain les prendra à part pour ne pas exciter ou enflammer les autres intervenants. S'ils n'offrent aucune information alors il leur demandera de rapporter ce qu'ils savent.

Quand le groupe parlera de la patrouille granbretonne ou même de la forteresse d'Alcardy (s'ils ont découvert ce détail), le Comte Airain prendra alors une expression grave :

Il semble que nos pires craintes se soient réalisées. Le Seigneur Alcardy a finalement succombé à la volonté des Chevaliers Noirs. C'est ce que je craignais le plus et c'est pourquoi j'avais besoin des autres nobles pour prendre une décision rapide sur le destin de l'Écaille.

Le Seigneur Alcardy est un noble granbreton, aussi cruel et brutal qu' ambitieux et rusé. Je l'ai soupçonné depuis un certain temps, dès qu'il a été de connivence avec un ordre connu seulement comme les Chevaliers Noirs. Les Chevaliers Noirs ! Un ordre secret et diabolique, dévoué à des Seigneurs Démons ; ils contrôlent plusieurs factions de l'Empire Ténébreux, sans qu'aucun des Grands Connétables ne le sache. Alcardy est trop faible et couard pour obtenir son admission par les voies normales de sélection ; il doit avoir volé l'Écaille pour s'introduire dans cet ordre. Entre les mains des Chevaliers Noirs, l'Écaille serait un très puissant artefact, une force du mal encore pire que l'Empire Ténébreux.

Il doit être arrêté à tout prix ! S'il donne l'Écaille aux Chevaliers Noirs, Dieu sait quelle créature démoniaque sera conjurée pour ravager la région. Cependant il existe un problème à prendre en compte. Aucun de nous ne peut se confronter à Alcardy. Sans preuves, nous ne pouvons le défier, car il appellera alors à la toute puissance de la Granbretanne.

Je vous confie une mission périlleuse ; je sais que vous avez fait déjà plus qu'il ne fallait mais je vous implore de nous aider à nouveau.

Nous connaissons la localisation de la forteresse d'Alcardy et nous espérons qu'il n'a pas encore transmis l'Écaille aux Chevaliers Noirs. Nous avons besoin de vous pour pénétrer dans la forteresse et de récupérer l'Écaille, avant qu'elle soit récupérée par les Chevaliers Noirs !

Alors, le Comte Airain fait une pause pour permettre aux PJ de répondre. S'ils acceptent, il leur fournira tout l'équipement nécessaire pour la mission : armes, cordes, grappins d'escalade, vêtements noirs, etc.

Si le groupe ne connaît pas le chemin de la forteresse d'Alcardy, le Comte Airain ordonnera à un groupe de Gardians de les guider.

* Guntha a quitté le Château Airain pour apporter des nouvelles du vol à ses alliés les Chevaliers Noirs. Malgré ses blessures, il est avide de les servir. Les Chevaliers Noirs ordonneront à Guntha de récupérer l'Écaille à Alcardy. Ils pensent que celui-ci les a trahis et veut maintenant utiliser l'Écaille pour ses propres desseins. En effet, ils ne connaissent pas les plans d'Alcardy : prêter l'Écaille à Nezzether pour une courte période avant de l'apporter aux Chevaliers Noirs.

Autres solutions

Il existe une chance que les PJ refusent la requête du Comte Airain. Dans ce cas, offrez-leur une récompense en argent ou quelque chose qu'ils désirent. Le Comte Airain possède un accès illimité à beaucoup de ressources et pourra combler les joueurs. S'ils ne se laissent pas séduire, l'aventure aura été courte...

Si Isabella a été capturée, ni le Comte Airain ni les joueurs ne seront capables d'obtenir des informations d'elle. Elle restera silencieuse, ses yeux glacés et impassibles. Dès qu'elle sera laissée seule, elle réussira inexplicablement à s'échapper.

Au lieu d'avoir les autres nobles mis sur la touche alors que les joueurs s'embarquent dans leur mission, vous pouvez décider qu'ils recherchent eux aussi activement l'Écaille. Par une quelconque méthode, ils auront appris la localisation de l'Écaille et tenteront d'ouvrir une brèche dans les défenses de la forteresse d'Alcardy au même moment que le groupe.

Un ennemi à nos portes

Le groupe doit maintenant trouver un moyen d'entrer dans la retraite fortement gardée d'Alcardy.

Arrière-plan et motivations des PNJ

La forteresse est un vieux fort qu'Alcardy a transformé pour satisfaire ses besoins. Elle est située à plusieurs kilomètres au nord du Château Airain,

juste en dehors de la Kamarg. Les joueurs devraient être récompensés s'ils trouvent une méthode particulièrement ingénieuse pour entrer dans celle-ci

Ce qui se passe

Le groupe arrive à la forteresse à la tombée de la nuit. Ils connaissent le chemin après avoir poursuivi Isabella dans la section précédente ; sinon, les Gardians les ont guidés.

Alors qu'ils atteignent le bord du taillis d'arbres le plus proche, ils aperçoivent la base d'Alcardy :

La lune semble briller de façon surnaturelle pour cette période de l'année et éclaire la construction monolithique comme un phare. Alors que vous vous approchez, vous pouvez voir les murs de pierre noire de près de 6 mètres de haut ; la seule entrée visible est un grand pont-levis.

Des feux brûlent à l'intérieur de la forteresse, lui donnant une allure inquiétante. A l'aide de ces lumières, vous pouvez discerner les gardes alors qu'ils marchent sur les parapets, s'arrêtant à l'occasion pour surveiller les environs.

Alors que le clair de lune brille, vous remarquez quelque chose qui se reflète à la base des murs de la forteresse. Alors que vos yeux s'habituent aux ténèbres, vous voyez des douves encerclant l'édifice. Une odeur fétide en émane : un plongeon dans ces eaux sombres ne vous tenterait guère !

Apparemment, Alcardy tient beaucoup à sa sécurité : trouver une entrée ne sera pas facile.

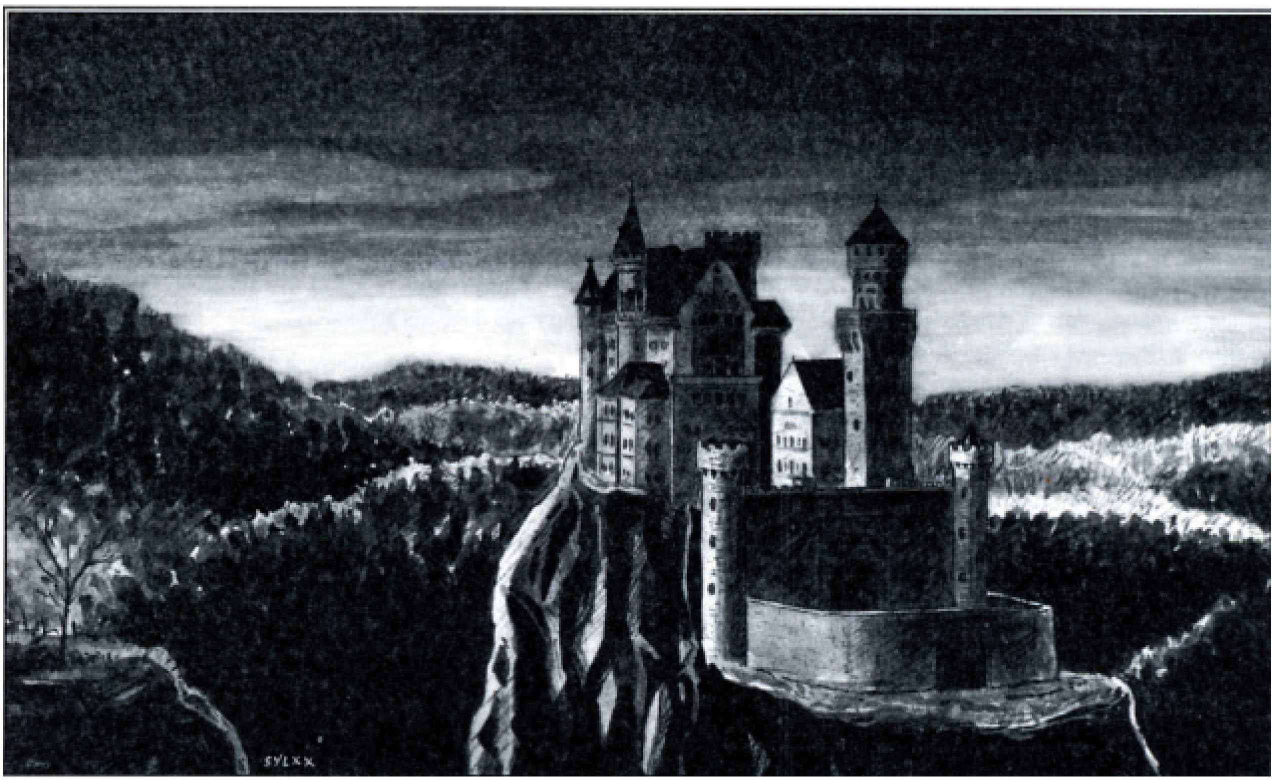
Bien que la forteresse semble impénétrable, les PJ disposent en fait de plusieurs options. Mais il faudra au préalable qu'ils prennent le temps d'étudier l'édifice et de comprendre les allées et venues des patrouilles de gardes. S'ils agissent ainsi, ils pourront entrer facilement.

La première et la plus évidente des méthodes est d'utiliser des grappins pour escalader les murs.

Pour réussir, le groupe devra prendre le temps d'approcher et d'escalader les murs en évitant d'alerter les gardes. Une fois au sommet du bâtiment, il ne sera pas difficile de réduire au silence les gardes avec la complicité des ténèbres...

Autre méthode, mais plus risquée : avoir le culot d'aller jusqu'au pont-levis et de demander à entrer. Mais que faire une fois à l'intérieur ? Ils peuvent utiliser un quelconque déguisement et essayer de duper les gardes. Une telle tactique peut aider à détourner l'attention des gardes et permettre à leurs camarades de se glisser furtivement dedans.

Reste l'option la plus déplaisante... . Après quelques investigations, le groupe s'apercevra que la douve fait partie d'un ruisseau qui coule du sud au le nord ouest et qui encercle la grande construction. A l'arrière de l'édifice, un trou puant dans le mur sert à évacuer les eaux usées et autres déchets périssables. Le trou est assez grand pour qu'un PJ de



petite taille puisse s'y introduire. Noir, puant et infect, le tunnel donne sur les cuisines (voir plus loin).
Si le groupe ne trouve pas de solution, reste une ultime possibilité. Une charrette faisant une livraison tardive de bois pour le feu finit par arriver sur les lieux. Le groupe peut détourner la charrette ou s'y cacher afin d'entrer dans la forteresse. Les hommes d'Arcady connaissent le livreur, Boris ; si les joueurs le kidnappent, ils devront expliquer son absence. Par contre, comme les gardes font confiance à Boris, la charrette ne sera pas fouillée si les personnages se cachent à l'intérieur (il y a de la place pour 3 personnes maximum),. Si le groupe interroge Boris il les aidera mais il ne participera pas à un quelconque subterfuge : il se dit bien trop vieux pour toutes ces « aventures à la noix » !

Autres solutions

Si, dans une section précédente, vous avez décidé que l'un des nobles recherche l'Écaille, il peut retrouver les joueurs qui essayent d'entrer. Deux conséquences sont possibles : soit le noble facilite la tâche des PJ en apportant une diversion, soit il la complique en alertant tous les gardes, désormais avertis que l'on tente de pénétrer dans la forteresse. Votre décision peut être établie en fonction de .
Si le groupe tergiverse jusqu'au matin sans entrer, il comprendra qu'il a raté une occasion en or : Alcardy, Nezzether, les Gardiens de la Lumière Noire et un contingent de Granbretons sortent en galopant de la forteresse et prennent la direction de la troisième partie.

PNJ

Boris

Boris est un vieil homme bienveillant qui s'occupe de ses propres affaires et se tient à carreau. Il n'a aucune affinité pour les Granbretons mais s'est résigné depuis longtemps à leur domination. Sa longue vie de corvées l'a rendu apathique ; il désire seulement vivre ses dernières années en paix.
Pour les caractéristiques de Boris, utilisez celles du Paysan *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Gardes

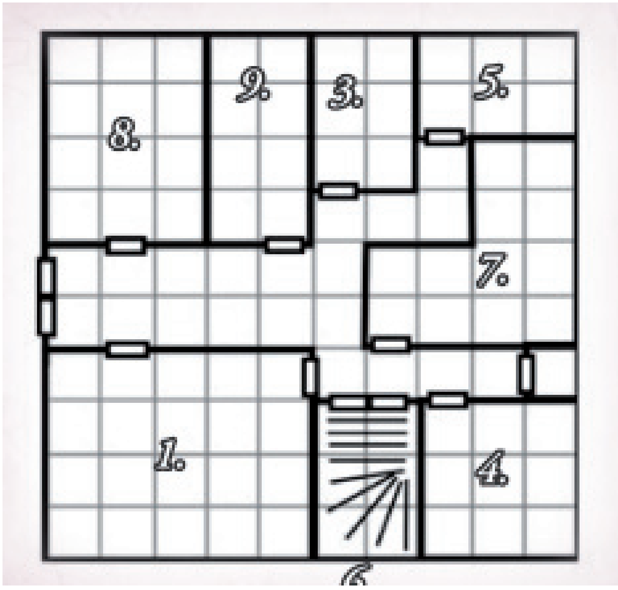
Voir les statistiques de l'ordre du Renard dans la première partie.

L'infiltration

Une fois que le groupe est au sein de la forteresse, il aura à trouver son chemin dans la tour d'Alcardy pour découvrir en fin de compte le sanctuaire intérieur, qui sera ouvert avec 2 clefs ramassées dans la chambre d'Alcardy et dans la ceinture du capitaine.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Le groupe doit s'orienter dans la forteresse d'Alcardy tout en évitant les patrouilles granbretonnes. Les troupes de l'ordre du Renard à l'intérieur de la forteresse ne sont pas aussi vigilants que ceux qui gardent les murs extérieurs : qui oserait infiltrer la forteresse ?



Ce qui se passe

Une fois qu'ils ont aidé le groupe à ouvrir une brèche dans les défenses extérieures, les Gardians de Kamarg (s'ils accompagnaient les joueurs) n'iront pas plus loin. Ils quitteront silencieusement la forteresse et retourneront au Château Airain.
Une fois à l'intérieur, le groupe sera capable d'explorer librement la forteresse, pour peu qu'il évite les gardes.
Les différentes pièces sont les suivantes :

1 Chambre des gardes

Les hommes d'Alcardy dorment ici. Dans cette grande pièce sentant le renfermé sont disposées 20

couchettes et une porte menant à des latrines infectes. Des petits coffres reposent à côté des couchettes ; quelques uns ne sont pas fermés et contiennent les affaires personnelles des Granbretons. 15 de ces couchettes sont occupées par des soldats granbretons en train de dormir : si le groupe n'est pas très prudent dans cet endroit, sa recherche de l'Écaille risque de se terminer rapidement…

2 Écurie (dehors)

L'écurie renferme 30 chevaux et les outils habituels : fourches, foin, instruments pour les sabots, selles et harnais, équipement de ladre… Tout est déposé dans un apparent désordre. Manifestement, Arcady ne s'intéresse guère à l'entretien de ses chevaux !

3 Cuisines

Le groupe peut soit y entrer par le trou d'ordure dans le mur nord ou bien par la porte non fermée de l'est. Cette pièce est une cuisine standard, équipée avec tous les ustensiles usuels, qui suffisent à nourrir 20 soldats granbretons. Des ustensiles de toutes sortes sont pendus sur les étagères, au-dessus d'un foyer éteint dans un coin de la pièce. En ce moment, les provisions de nourriture sont basses à cause des invités d'Alcardy, mais le groupe peut néanmoins s'approvisionner en rations, s'il en éprouve le besoin.

4 Salle de jeux

Les troupes de l'ordre du Renard utilisent cette pièce pour se détendre. Malgré sa nature impitoyable, Alcardy a dû se rendre compte que ses hommes avaient besoin de s'amuser de temps en temps. Cette pièce renferme des chopes de bière abandonnées, un échiquier avec 3 pions et un roi (les blancs sont en échec et mat), une cible et 5 fléchettes et un soldat granbreton endormi. Le soldat est ivre et le groupe aura du mal à le réveiller s'il tente de le faire.

5 Quartier des cuisiniers et ladres

Deux cuisiniers et 2 ladres d'Alcardy dorment à poings fermés dans de simples couchettes. Les cuisiniers sont aussi gras que les ladres sont secs. Il n'y a rien d'intéressant ici.

6 Escalier vers le sanctuaire interne

Derrière une double porte fermée se trouve les escaliers qui mènent au sanctuaire intérieur d'Alcardy. Il existe 2 trous de serrure, une pour chaque porte ; le groupe aura besoin d'insérer la bonne clef pour chaque serrure et de tourner simultanément les deux clefs pour ouvrir les portes. Au-dessus de chaque trou de serrure se trouve un petit signe, l'un est un pentagramme et l'autre un crâne. Alcardy est souvent dans le sanctuaire interne mais il a 2 clefs de réserve qui se trouvent l'une dans sa chambre et l'autre dans la ceinture du capitaine Hendrick.

7 Chambre d'Alcardy

Méticuleusement propre, cette grande chambre est pourvue d'un lit somptueux dans un coin et d'un bureau massif dans un autre. Les murs sont ornés de rayonnages de livres, pour la plupart en rapport avec l'histoire et la poésie. Le bureau est plein de papiers et de notes qui semblent, à première vue, des essais innocents sur divers sujets. Un examen plus approfondi permet au groupe de remarquer que l'auteur de ces notes doit être un fou paranoïaque : Les mêmes phrases sont continuellement répétées, évoquant des prophéties et des signes célestes. Les tiroirs du bureau d'Alcardy contiennent des livres et manuscrits détaillant la sorcellerie noire, la nécromancie et l'adoration du mal.

Sur un livre posé à côté du lit somptueux se trouve une des clefs de réserve du sanctuaire intérieur. La tête de la clef est faite pour ressembler à un petit pentagramme à 5 branches.

8 Chambre du capitaine Hendrick

En contraste avec la splendeur de la chambre d'Alcardy, les quartiers du capitaine Hendrick sont spartiates et minimalistes. Hendrick dort à poings fermés sur un lit en bois, avec à son chevet, son épée reposant dans son fourreau. En dessous de la garniture de sa ceinture se trouve une petite clef en forme de crâne qui permet d'ouvrir une des portes menant au sanctuaire intérieur. Le groupe devra être très prudent en approchant de Hendrick car c'est un adversaire dangereux et avec une voix qui porte loin.

Armurerie

Cette pièce renferme la collection privée d'armes et armures d'Alcardy ainsi que l'équipement de réserve de ses hommes. Ici, le groupe peut s'approvisionner en armes et munitions, mais un objet est particulièrement intéressant :

Lame des Chevaliers Noirs : cette magnifique épée est couverte de nombreuses runes étranges. L'arme est légère et facile à manier (octroyant au porteur un bonus de +10% dans la compétence Épée 1 M). En fait, l'épée est une arme des Chevaliers Noirs, qu'Alcardy s'est procurée durant sa longue investigation sur l'ordre. Quand la lame est utilisée par un membre de cet ordre, le porteur peut recevoir la force de vie de la victime lorsqu'elle porte un coup fatal. Ce procédé peut éventuellement faire de l'épée à son porteur une entité symbiotique. Si elle est utilisée par quelqu'un n'appartenant pas à l'ordre, l'épée n'a nulle part pour transférer la force de vie et devient confuse : elle peut aussi bien se nourrir de son porteur que de la victime. Pour chaque vie que l'épée prend, soustrayez de façon permanente 1 point de vie à une partie du corps aléatoire de l'utilisateur. Une fois qu'il se sera débarrassé de l'épée un PJ regagnera Ces points de vie au rythme de 1 point de vie par semaine.

Autres solutions

Si le groupe est repéré, l'alarme sera donnée et ils auront alors 2 options. La première est de trouver un chemin pour sortir avec 20 Granbretons à leurs trousses, tous furieux d'avoir été réveillés au milieu de la nuit. La seconde option est de se rendre. Dans ce cas, le groupe sera escorté jusqu'au cachot dans le sanctuaire intérieur.

PNJ

Le capitaine Hendrick

Cet homme balafré dirige ses hommes d'une poigne de fer. Hendrick est fanatiquement loyal à Alcardy et s'efforce à ce que ses hommes éprouvent le même dévouement que lui pour son maître.

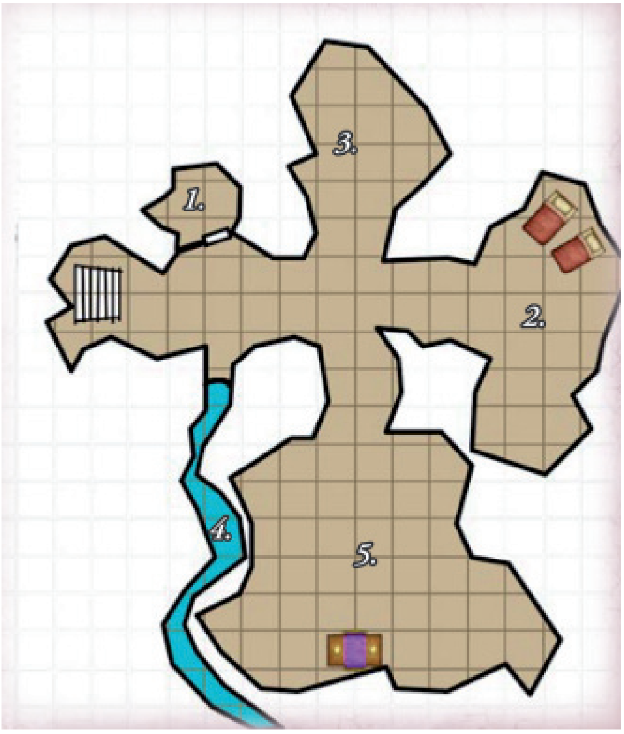
Pour les caractéristiques du capitaine Hendrick, utilisez celles du Fantassin Granbreton *page 139 de Hawkmoon le jeu de rôle* mais remplacez ses armes par la Lame des Chevaliers Noirs (voir au-dessus).

Le sanctuaire intérieur

Le groupe avance dans les tunnels souterrains de la tour d'Alcardy et en apprend plus sur le complot entourant le vol de l'Écaille.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Alcardy et Nezzether se retrouvent dans la grande chapelle souterraine qu'Alcardy a érigée. Pendant ce temps, Isabella et les Gardiens de la Lumière Noire méditent autour de l'Écaille. A ce stade, il sera difficile (mais pas impossible) pour le groupe de récupérer l'Écaille puis de s'enfuir.



Ce qui se passe

Comme dans la section précédente, le groupe est libre d'explorer le sanctuaire intérieur d'Alcardy comme il l'entend ; cependant, si l'alarme retentit, ils auront sur le dos, en plus des soldats d'Alcardy, les redoutables Gardiens de la Lumière Noire.

Entrée du Tunnel

Les escaliers venant de la tour s'enfoncent en un tunnel froid et humide, éclairé occasionnellement par des torches attachées aux murs. Alors que le groupe tourne au coin sud, ils voient un soldat granbreton, adossé à un mur et somnolant à la lueur vacillante d'une torche.

Le cachot

Le cachot est normalement fermé et se trouve derrière une lourde porte en bois renforcée avec de l'acier. Les PJ n'arriveront pas à l'ouvrir, quelque soit le moyen utilisé. En regardant à travers la grille de métal de la porte, ils verront que le cachot est vide : c'est une pièce standard avec des menottes attachées aux murs et au pilier central.

Chambre de Nezzether et Isabella

Ce simple trou dans le sol est éclairé par un certain nombre de bougies placées dans les minces alcôves du mur. Il y a deux matériels de couchage à chaque coin de la pièce, un plus grand que l'autre. Près du lit le plus petit, un coffret fermé repose sur le sol ; il contient plusieurs manuscrits rédigés dans une langue inconnue du groupe. Tout personnage versé en magie reconnaîtra un langage utilisé par les sorciers mais sera incapable de le déchiffrer.

Près du lit le plus grand se trouve un second coffret, plus gros que le premier. Celui-ci est aussi fermé et recèle un piège. Quiconque ouvre le coffret doit faire un test de Passe-Passe pour éviter une flèche empoisonnée ; sinon, il subit 1 point de dommage dans une partie du corps aléatoire. Il sera aussi infecté par le poison suivant :

Goudron rouge

Type : Arme
Délai : 10 rounds
Virulence : 61
Effet : 2 points de vie, plus paralysie.
Durée : 1 heure

A l'intérieur de la boîte, il y a plusieurs dagues de lancer, une fiole de poison, une longueur de fil, une épée courte, 2 grenades à gaz (voir la description d'Isabella) et une longue écharpe noire.

Quartier des Gardiens de la Lumière Noire

Alors que le groupe approche de cette pièce, il entend un faible chant faisant écho dans le tunnel. En se rapprochant plus, les PJ voient un grand tunnel qui s'ouvre devant eux. Les Gardiens de la Lumière Noire se reposent ici. La voleuse qui a dérobé l'Écaille est en leur compagnie. Tous sont assis dans un vaste cercle, jambes croisées et yeux clos, chantant autour d'un petit objet au centre de la pièce. En y regardant de plus près, les PJ comprendront que cet objet n'est autre que l'Écaille. Bien que les Gardiens aient perdu une partie des leurs, ils restent nombreux et ont Isabella à leurs cotés : interrompre leur chant ne serait guère judicieux... Si le groupe décide de rester et de contempler la scène, il s'apercevra que les Gardiens peuvent chanter des heures sans se lasser !

Ruisseau souterrain

Ce tunnel étroit descend doucement au sud jusqu'à ce qu'il rejoigne un rapide ruisseau souterrain. L'eau du ruisseau arrive au genou jusqu'à ce que celui-ci s'élargisse et devienne trop profond pour être traversé. Si le groupe se trouve forcé de le suivre, il sera entraîné dans un sombre passage souterrain et éventuellement emporté sur une certaine distance au sud de la tour d'Alcardy.

Le ruisseau se prolonge près de la chapelle d'Alcardy ; s'il suit son cours, le groupe pourra entendre la conversation entre Nezzether et Alcardy.

Chapelle d'Alcardy

Cette grande caverne est éclairée par de nombreuses lanternes et braseros. Le long des murs, la bannière d'Alcardy pend à côté d'autres symboles que les PJ ne reconnaissent pas. Alors qu'ils s'approchent, ils verront seulement Alcardy, s'agenouillant devant un autel paré de bougies. Puis ils entendront une voie glaciale venant des ténèbres autour d'eux, et Alcardy commencera à parler.

« Nos préparatifs sont terminés, n'est-ce pas ? » dit une voix glaciale.

« Oui Nezzether, nous avons découvert le lieu où se trouve la Croix de Septimus. Mes hommes sont prêts à voyager à votre commandement. » répond Alcardy.

« Bien, il reste une dernière tâche. Vous devez incarcérer ma fille dans votre cachot. »

Alcardy lève alors les yeux, apparemment déconcerté par la requête du vieil homme.

« Elle ne sait rien de mes plans, Seigneur Alcardy. Si elle savait à quelles fins nous allons utiliser l'Écaille, elle ne l'aurait jamais dérobée pour nous ! Maintenant, partez, et je suggère d'utiliser votre meilleur

homme pour la capturer : elle semble aussi douce que votre vin français, mais en réalité, elle est aussi dangereuse qu'un poison !»

« Êtes-vous bien sûr que cela est nécessaire? C'est votre propre fille, tout de même. » Alcardy était visiblement choqué par les propos de Nezzether.

« Isabella ne sait rien de mon... nos plans. Elle croit que l'Écaille est un enchantement maléfique utilisé pour subjuguer son peuple. Elle pense que nous allons la détruire. Quand elle découvrira nos véritables plans, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour nous arrêter. Contrairement à mes Gardiens, Isabella n'est pas une arme sans âme, un simple automate. Je n'oublie pas qu'elle est ma fille ; si je vous demande d'agir ainsi, c'est pour sa propre sécurité, ainsi que pour la notre... »

Alors qu'Alcardy quitte la pièce, mais Nezzether reste dans la chapelle. Si le groupe se trouve dans le passage au nord de la chapelle, il rencontrera le Granbreton sur son chemin.

Autres solutions

Si les PJ sont repérés dans cette section, ils devront affronter les Gardiens de la Lumière Noire ainsi que des renforts Granbretons. Les Gardiens savent que les PJ sont responsables de la mort de leurs frères : ils ne seront donc pas enclins à les capturer. Ce n'est qu'avec l'arrivée des troupes d'ordre du Renard qu'ils tenteront de capturer le groupe pour les mettre au cachot.

Attaquer Alcardy et Nezzether dans les souterrains à ce stade peut être une bonne idée, bien que cela alertera les Gardiens. Nezzether disparaitra mystérieusement tandis qu'Alcardy combattra férocement tout en appelant à l'aide. Si Alcardy est tué à ce moment, les Granbretons n'accompagneront pas Nezzether à la fin de la partie II.

PNJ

Le Seigneur Alcardy

Ayant gagné ses terres et son titre aux dépends de nobles moins retors, le Seigneur Alcardy est rusé et cruel, même d'après les critères Granbreton. C'est un homme sec et nerveux avec des yeux creux et cireux ainsi qu'une peau tirée. Malgré son manque de carrure physique, Alcardy porte avec une fierté arrogante une armure surdimensionnée. Il combat comme un animal blessé quand il est cerné. Pendant des années, Alcardy a vécu dans l'ombre du comte Renfield de Ael, Grand Connétable de l'ordre du Renard. Il a cherché pendant des années une façon d'usurper le pouvoir de son astucieux chef. Un jour, son jour de chance arriva lorsqu'il fit irruption par mégarde dans un campement de Chevaliers Noirs. La patrouille de Granbretons qui accompagnait Alcardy fut exterminée mais les Chevaliers Noirs virent en Alcardy un pion utile : ils l'épargnèrent en demandant en retour de faire circuler les informations qu'ils demandaient. Au début, Alcardy exécutait leurs requêtes à contre cœur ; toutefois, il fut bientôt captivé par le mystère entourant les Chevaliers Noirs, ainsi que par leur puissante sorcellerie. Il comprit qu'en se joignant à eux, il pourrait utiliser leur pouvoir et leurs ressources pour supplanter ses rivaux voisins, et peut-être même usurper un jour le trône de Huon...

Hélas, c'est en vain qu'Alcardy essaya de s'immiscer dans les bonnes grâces de ses nouveaux alliés. Les Chevaliers Noirs ne furent impressionnés ni par ses prouesses physiques ni par manque total de scrupules. Cependant, ces derniers mois, ils ont cherché à appâter Alcardy au cas où ils auraient besoin de lui, en lui faisant miroiter une place de membre. Quand ils ont eut vent de l'arrivée de l'Écaille en Europe, ils ont vu en Alcardy l'instrument parfait qui les aiderait à mettre la main sur l'artefact. Désirant rejoindre l'ordre à tout prix, Alcardy est parti lui-même à la recherche de l'artefact mais il a été incapable de le retrouver. Jusqu'à ce qu'un homme du Moyen Orient vienne à lui avec une proposition fort tentante ...

Caractéristiques : FOR 16, CON 12, DEX 14, TAI 14, INT 15, POU 14, CHA 15

Compétences : Artillerie 60%, Athlétisme 50%, Connaissance (Monde) 70%, Connaissance (Tactiques Militaires) 60%, Connaissance de la Rue 70%, Courtoisie 60%, Endurance 120%, Equitation 90%, Esquive 60%, Evaluer 70%, Influence 90%, Langage (Renard) 95%, Perception 70%, Persévérance 100%, Piloter (Ornithoptère) 60%, Premiers Soins 50%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	8/6
4-6	Jambe gauche	8/6
7-9	Abdomen	8/7
10-12	Poitrine	8/8

13-15	Bras droit	8/5
16-18	Bras gauche	8/5
19-20	Tête	8/6

Armure granbretonne lourde Prodigieuse (Souple x2, Légère x2) : -42% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Epée large merveilleuse (mortelle)	80%	1D10+1D2 / 4

Règles Spéciales : —
Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +15
Modificateur de Dommages : +1D2
Mouvement : 4 mètres
Prouesse : Folie des Granbretons

Nezzether le nécromancien

On sait bien peu de choses sur l'enfance de Nezzether : lui-même ne se souvient ni de son âge véritable, ni de l'endroit où il est né. Des années d'études et de recherches ont donné à l'ancien nécromancien l'allure insignifiante d'un vieillard desséché ; elles ont aussi prodigieusement développé ses pouvoirs de sorcellerie et de conjuration, qui sont sans égal en Europe ou en Perse.

Au cours d'une de ses incessantes lectures, Nezzether découvrit la légende d'Abbassyn et fut captivé par la myriade de récits évoquant la soif de destruction du démon. Après être devenu un puissant sorcier, Nezzether essaya vainement de conjurer Abbassyn de son cimetière planaire. Malgré son échec, il était tout de même parvenu à contacter le démon ; il devint bientôt obnubilé par les paroles de ce dernier, qui lui promettait un pouvoir immense s'il parvenait à le libérer. Le nécromancien se mit alors à la recherche d'artefacts qui pourraient libérer son maître malveillant et le ramener à sa pleine puissance. Il savait qu'il aurait besoin d'alliés pour l'assister : c'est pourquoi il rétablit la religion qui avait servi Abbassyn il y a déjà des siècles. D'intensives recherches religieuses avaient donné à Nezzether les compétences nécessaires pour reformer les Gardiens de la Lumière Noire.

Mais les plans de Nezzether connurent un accroc. Séduit par une noble d'Europe qui voulait découvrir ses secrets, il engendra un enfant, son premier et son dernier. Même sa soif de pouvoir et l'influence d'Abbassyn ne pouvait l'empêcher d'éprouver de tendres sentiments pour son enfant. Cependant, cette affection ne concernait pas la mère : quand il vit clair dans son jeu, il lui trancha la gorge. Il voulut rendre Isabella aussi pure qu'il le pouvait et refusait de la donner à Abbassyn, à qui il avait déjà abandonné tant âmes. Hélas, sa fille devint une femme volontaire et obstiné : elle finit par découvrir le lien entre son père et les Gardiens. Pour déguiser la véritable nature des Gardiens, Nezzether leur demanda de prêter le serment de ne jamais parler devant sa fille. Cette dernière put intégrer leur compagnie et devint au fil des années une tueuse implacable sous le regard désolé de Nezzether, qui jurait de ne pas la voir céder aux charmes corrupteurs d'Abbassyn.

Caractéristiques : FOR 08, CON 08, DEX 16, TAI 10, INT 18, POU 16, CHA 10

Compétences : Connaissance (Alchimie) 55%, Connaissance (Animal) 60%, Connaissance (Plante) 50%, Connaissance (Monde) 100%, Connaissance (Théologie) 80%, Esquive 40%, Evaluer 70%, Influence 90%, Ingénierie 80%, Mécanismes 80%, Médecine 30%, Passe-Passe 70%, Perception 85%, Premiers Soins 60%

Sorcellerie : Animer (Cadavre) 60%, Boomerang 50%, Dominer (Humain) 90%, Hypnose 85%, Ignition 75%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	1/4
4-6	Jambe gauche	1/4
7-9	Abdomen	1/5
10-12	Poitrine	1/6
13-15	Bras droit	1/3
16-18	Bras gauche	1/3
19-20	Tête	1/4

Robe rembourrée : -2% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Aucune	--	--

Règles Spéciales : —
Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +17
Modificateur de Dommages : -1D2
Mouvement : 4 mètres
Prouesse : Savant

Pour attraper un voleur

Isabella sera incarcérée par les hommes d'Alcardy, causant un conflit potentiel entre eux et les Gardiens. Cela peut être une bonne opportunité pour le groupe d'essayer de saisir l'Écaille.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Les Granbretons et les Gardiens sont extrêmement suspicieux les uns envers les autres. Par conséquent, l'ordre du Renard sera très heureux d'incarcérer Isabella, qui n'est à leurs yeux qu'une étrangère avec des idées assez éloignées de leurs convictions. Les Gardiens n'oseront pas les arrêter car ils craignent Nezzether.

Ce qui se passe

Alcardy quitte le sanctuaire interne et réveille le capitaine Hendrick. Si le groupe a tué ce dernier, l'alarme commence à sonner et toutes les troupes entament une fouille en règle, en commençant du haut vers le bas. Si le groupe a volé la clef de Hendrick alors que celui-ci dormait, le vieux granbreton ne le remarque pas, tant la requête de son maître l'aura énervé. Hendrick rassemble 10 de ses hommes avant d'aller vers la chambre des Gardiens où Isabella continue son chant.

Le chant se termine abruptement alors que les Granbretons entrent dans la chambre au haut plafond. Ils approchent rapidement d'Isabella en espérant la prendre par surprise, mais elle est plus rapide qu'eux. Alors que le premier soldat tente de la saisir, elle place un rapide coup de poing à la base du cou. Le Granbreton s'écroule au sol en agrippant sa gorge, et un gargouillis écœurant sort de ses lèvres serrées. Le reste des Granbretons se fige ; les Gardiens commencent à les entourer. Vous entendez le léger crissement de métal d'armes que l'on dégaine. A ce moment, une forme sombre entre dans la chambre depuis une entrée invisible : Nezzether ! Les Gardiens se retirent. Isabella, elle, sourit à la vue du vieil homme ; mais ce sourire meurt presque instantanément, au moment où celui-ci ordonne aux Granbretons de s'emparer d'elle. Abasourdie par ce geste inexplicable, Isabella est facilement capturée. Alors que les soldats l'entraînent au loin, elle crie et implore l'aide de son père ; le vieil homme regarde au loin, le visage impassible.

Isabella est emmenée au cachot du sanctuaire intérieur. Là, elle s'interrogera silencieusement sur les motifs qui ont conduit son père à agir ainsi.

Autres solutions

A cet instant, les PJ peuvent décider de ne rien entreprendre afin de profiter de la relative sécurité qu'offre ce spectacle inattendu. Bien sûr, il existe toujours une chance qu'ils soient aperçus de leur cachette ; toutefois, les Granbretons et les Gardiens de la Lumière Noire seront distraits par les évènements.

Ils peuvent intervenir à n'importe quel moment de la scène. Ils n'auront pas de meilleure chance de saisir l'Écaille avant la fin de l'aventure. Alors que les Granbretons accompagnent Isabella au cachot, les Gardiens et Nezzether les suivront, laissant l'Écaille sans surveillance. Le groupe n'aura pas longtemps pour agir et le vol sera rapidement découvert. L'évasion est difficile mais pas impossible. Si vous le désirez, vous pouvez décider que les Gardiens parviennent à voler de nouveau l'artefact ou que le comte Guntha les dupe en la prenant pour lui).

S'ils sont repérés pendant cette manœuvre, ils seront incarcérés dans le cachot à côté d'Isabella le temps qu'Alcardy et Nezzether décident de leur sort. Trop absorbée par ses méditationsIsabella ne parlera pas au groupe.

Incarcération

Si le groupe se retrouve prisonnier dans le cachot d'Alcardy, la section suivante se déroule.

Arrière-plan et motivations des PNJ

A ce moment dans le jeu, il est fortement probable que le groupe soit capturé, par exemple alors qu'il rôde autour de la forteresse d'Alcardy, ou étant rattrapé par les Gardiens de la Lumière Noire. Si cela arrive, Alcardy, plutôt que d'éliminer immédiatement les prisonniers, préfèrera les incarcérer dans son cachot : il pourra ainsi les torturer/interroger à loisir. Comme son temps est précieux depuis

qu'il obéit à Nezzether, Alcardy ne désire pas le faire avant d'avoir retrouvé la Croix de Septimus. C'est une chance pour les prisonniers du groupe car cela leur donne l'occasion de s'échapper ou d'être secourus.

Ce qui se passe

Après leur capture, les PJ sont enchaînés aux murs du cachot. Les soldats granbretons prennent mal un plaisir à les railler et à leur décrire avec un grand luxe de détails le traitement que leur infligera Alcardy lorsqu'il commencera à les interroger. Eventuellement, Isabella peut être avec eux mais le groupe n'est pas capable d'obtenir d'elle de aide ou des informations. Donnez au groupe plein d'opportunités de préparer une évasion avant de leur donner.

Un membre de l'ordre du Renard entre dans le cachot de temps en temps pour lancer aux prisonniers des morceaux de nourriture ou les asperger d'eau : voila une belle occasion de s'échapper ! Les menottes qui les retiennent aux murs ne sont pas difficiles à ôter et les PJ peuvent alors se reposer en attendant l'arrivée d'un garde. Ceux-ci n'étant pas d'une grande intelligence, la plupart des plans d'évasion ont une bonne chance de réussir. N'oubliez pas de récompenser l'ingéniosité de vos joueurs !

Autres solutions

Si les PJ prévoient de s'échapper, des PNJ peuvent leur venir en aide. Le Comte Airain, dans l'attente d'un signe des PJ, peut investir la forteresse et les secourir. Il sera bien sûr ennuyé d'avoir dû ainsi réduire à néant son apparente neutralité, mais il ne désire pas laisser les PJ moisir dans un cachot.

Le comte Guntha peut entrer dans la forteresse dans le but de prendre l'Écaille et ainsi tomber sur le groupe. Il ne les libérera uniquement après qu'ils aient répondu à toutes ses questions au sujet de l'emplacement de l'Écaille. Une fois le cachot ouvert, il ne restera pas avec eux.

Isabella peut être persuadée de les aider. Au bout d'un certain temps, le groupe peut rompre la glace avec elle. Elle sera d'abord aussi aimable qu'un ours mal léché mais les PJ peuvent finir par la persuader de leur venir en aide. Isabella est bouleversée et ne comprend pas la décision de son père. Si le groupe parvient à la convaincre des motivations réelles de Nezzether, elle fera tout son possible pour les aider à s'échapper et à arrêter le nécromancien.

Pour trouver une croix

Nezzether, Alcardy et leurs hommes quitteront la forteresse à la recherche de la Croix de Septimus, ne laissant derrière eux que quelques granbretons.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Nezzether a maintenant besoin de la Croix de Septimus pour achever ses plans. La Croix est cachée dans un monastère souterrain secret et il a besoin de l'aide d'Alcardy et de ses hommes pour la retrouver. Alcardy, enchanté par la promesse de se voir remettre l'Écaille, n'est que trop heureux de l'assister. Bien entendu, Nezzether n'a pas l'intention de se séparer de l'Écaille après s'être emparé de la Croix : une terrifiante surprise attend Alcardy à la fin de la troisième partie.

Ce qui se passe

Avant de partir, les deux alliés discuteront des besoins de Nezzether pour obtenir la Croix, permettant au groupe d'en apprendre un peu plus sur leurs plans.

Alcardy entre dans sa grande chapelle, suivi de près par le nécromancien. Il est clairement énervé par son expérience avec Isabella et les Gardiens de la Lumière Noire.

« Une fois que nous aurons la Croix, Nezzether, vous me remettrez l'Écaille en main propre. N'oubliez pas que nous avons un marché et j'espère bien qu'il sera honoré ! »

« Ne vous inquiétez pas, j'aurai encore besoin de l'objet pour un petit rituel d'invocation, mais vous aurez votre récompense dès qu'il sera fini. » Le nécromancien conclut sa phrase par un sourire.

« Très bien ! » Alcardy semble à bout de patience. *« Mais une fois notre accord réalisé, je ne veux plus vous revoir, vous et vos fanatiques!»*

« Ne vous en faites pas... Nous ne risquons pas de nous revoir... »

Alors qu'Alcardy quitte la grande chapelle pour préparer ses hommes et ses chevaux, Nezzether marmonne à voix basse, dans une langue étrange et musicale. Le groupe ne sera pas capable de comprendre ces paroles.

Alcardy, Nezzether, 15 Granbretons et le reste des Gardiens (13) quittent la forteresse et prennent la direction du nord-est (avec tous les chevaux disponibles). Si le groupe veut les arrêter, il faut se rendre à la section *Poursuite (voir la troisième partie)*.

Autres solutions

Avant que le groupe quitte la forteresse, il peut vouloir interroger un des gardes restants. Comme Nezzether n'a pas révélé l'emplacement précis de la Croix à Alcardy, aucun des Granbretons de la forteresse ne sait où les deux hommes sont partis. Seule information qu'ils pourront donner : la troupe a pris des réserves pour deux jours de voyage et a pris la direction du nord-est.

Histoire de la Croix de Septimus

Le guerrier Septimus était un chef aussi puissant que fort qui régna durant Tragique Millénaire, avant la venue des Granbretons. S'il était impitoyable sur le champ de bataille, il dirigeait avec sagesse et se montrait clément avec ses prisonniers, pour peu qu'ils se soumissent à ses règles.

Quand le terrible démon Abbassyn fit irruption dans le monde des hommes, Septimus fut le premier à s'opposer à lui : il recruta une armée qui fut malheureusement balayée comme un fétu de paille. Plutôt que de se rendre, Septimus choisit de défier Abbassyn en combat singulier. Leur lutte fut sanglante et furieuse ; Septimus réussit à arracher de ses mains la grande arme de la bête. Bien que mortellement touché, le guerrier eut la force de porter un dernier coup puissant qui tua Abbassyn, le bannissant ainsi de la Terre. Alors que le corps du démon disparaissait, Septimus s'écroula, terrassé par ses blessures, devant son dernier compagnon.

Septimus fut secrètement enterré dans un endroit inconnu, afin que sa dépouille demeure en sécurité même si Abbassyn revenait et tentait de la profaner. Un nouveau dirigeant succéda à Septimus, puis un autre ; peu à peu, la légende de Septimus se perdit dans les annales de l'histoire.

Pendant un millier d'années, le corps reposa dans une sépulture de pierre anonyme. Il n'existait pas de monument construit en son honneur et nul ne venait jamais visiter la tombe. Mais un jour, son gardien la trouva fracassée et brisée : le contenu de la chambre funéraire avait été dérobé ! Hélas, les voleurs ne furent jamais rattrapés.

Ces voleurs étaient un groupe de moines opposés à Abbassyn. Après de nombreuses études, ils s'étaient rendu compte que ceux qui voudraient appeler le démon auraient besoin des restes de son vainqueur : tôt ou tard, ses serviteurs viendraient les chercher. Les cendres furent déposées dans un grand crucifix de plomb et les moines gagnèrent leur monastère secret, toujours à l'affût des mouvements des serviteurs d'Abbassyn. Au fil du temps, les moines s'isolèrent dans une paranoïa aigüe, allant jusqu'à protéger leur monastère avec des pièges de plus en plus retors ; le monde oublia leur existence ... Jusqu'à aujourd'hui !

Troisième partie

Couverts d'éclaboussures de boue, les chevaux haletaient péniblement ; leur respiration formait comme une brume dans le froid matinal. Ils avaient cavalé comme jamais et semblaient au bord de l'épuisement.

Nezzether descendit de son cheval et marcha vers le mur robuste qui se dressait devant lui. Alcardy regardait la scène en fronçant les sourcils. Le vieux nécromancien jeta un regard à droite et à gauche, comme un corbeau cherchant des vers. Tous semblaient mal à l'aise, même les serviteurs vêtus de noir de Nezzether : le vieillard avait-il perdu la raison ?

Soudain, un des chevaux se cabra et hennit, apeuré par l'étrange manège du nécromancien. Celui-ci se retourna puis regarda fixement la jument effrayée ; on l'aurait cru offensé par la conduite de la bête. Il ne fallut que quelques instants pour que le cheval se calme et courbe l'échine.

Tournant à nouveau son attention sur le mur de pierre, Nezzether recommença son examen minutieux. Après quelques secondes, il s'arrêta net et laissa échapper un long soupir grinçant. Les Granbretons se dévisagèrent, de plus en plus inquiet du comportement du nécromancien.

Nezzether était maintenant près du mur, ses mains tendues au maximum, ses doigts à quelques centimètres de la surface de pierre. Il ferma les yeux et se concentra. Lorsqu'il entendit derrière lui des murmures de surprise, il s'accorda un sourire avant d'ouvrir les yeux. Il vit alors une solide porte en chêne se matérialiser dans la pierre.

Plein d'allégresse, Alcardy sauta de son cheval, s'élança vers la porte, impatient de l'ouvrir ; d'un geste impérieux de la main, Nezzether l'arrêta net.

Le vieil homme scruta les masques de Renard des hommes de son allié alors qu'ils attendaient nerveusement, assis sur leur cheval. Puis il fit signe à l'un d'entre eux de descendre de sa monture.

« Viens, j'ai besoin d'un volontaire » dit-il. L'homme balança avec précaution sa jambe par-dessus son cheval et sauta au sol. *« Ouvre la porte et dis-nous ce qui se trouve derrière ».*

Le regard du Granbreton alla rapidement de Nezzether à Alcardy, dans l'espoir d'une intervention de son maître. Malheureusement, celui-ci ne broncha pas.

La mort dans l'âme, le jeune soldat s'approcha de la porte en bois : certes, elle avait comme surgi de la pierre, mais en dehors de cela, elle semblait normale. Il attrapa fermement le solide anneau d'acier de la porte et le tira, sans succès. Il se retourna vers Nezzether, hochant les épaules en signe d'impuissance. Il n'eut en retour qu'un regard courroucé.

Désormais conscient qu'il n'avait plus d'autre issue, le soldat attrapa la poignée des deux mains et tira de toutes ses forces. Un son grinçant s'échappa alors que la porte s'ouvrait en donnant sur un corridor ténébreux. Un air puant le renfermé et la moisissure souffla au visage du Granbreton, mais il ne vit ni monstres ni moines fous prêts à se jeter sur lui.

Son soulagement était tel qu'il laissa échapper un petit rire nerveux. Soudain il entendit deux bruits sourds, puis sentit sa poitrine se déchirer sous la force d'un terrible impact : deux carreaux d'arbalète dépassaient de sa chemise de maille. Il s'effondra.

Nezzether contempla Alcardy sans chercher à masquer son mépris. *« Alors mon ami, toujours aussi impatient d'ouvrir le chemin? »*

Furieux, Alcardy se tourna vers ses hommes ; il désigna trois d'entre eux, visiblement terrifiés : *« Vous trois, vous partez devant. Le reste derrière moi ! »*

La poursuite

Le groupe doit suivre la trace d'Alcardy et de Nezzether dans l'espoir de les attraper avant qu'ils aient une chance de mettre leur plan diabolique en action.

Arrière-plan et motivations des PNJ

La piste mène le groupe vers un petit hameau, à proximité du monastère caché des moines de Septimus. Peu de gens connaissent le monastère mais certains des habitants font commerce avec les moines, leur offrant de la nourriture et des provisions en retour d'aide médicale ou de « faveurs religieuses ».

Ce qui se passe

La piste d'Alcardy et Nezzether devrait être assez facile à remonter : une bande de 30 cavaliers laisse inévitablement quelques traces...Ils ont cependant une bonne longueur d'avance : eux disposent de chevaux...

Une fois que le groupe a trouvé la piste, il est aisé de la suivre : elle mène vers le nord-est, sans aucune déviation. Il ne rencontrera pas de problèmes lors du premier jour de voyage. Au second jour, il verra que la piste mène au petit hameau d'Ossac. Les villageois ici semblent se méfier des voyageurs mais si le groupe les questionne, ils indiqueront que hier, l'ordre du Renard a chevauché sans s'arrêter à travers le village. Ils ne pourront en dire plus. Le hameau semble assez quelconque ; il possède un éventail classique de marchandises.

Alors qu'ils sont au village, le groupe sera surveillé de près par Gledholme. Celui sera très discret et le groupe sûrement trop pressé pour s'apercevoir de cette surveillance. Gledholme a eu plusieurs contacts avec les moines de Septimus (voir plus loin) et, après avoir vu les Granbretons chevaucher vers le monastère, il a commencé à s'inquiéter pour eux. Comme il n'apprécie guère l'Empire Ténébreux, il est enclin à croire le groupe ; alors qu'ils quittent le village, il engagera la conversation.

Tandis que vous vous apprêtez à quitter le tranquille hameau en espérant remonter la trace d'Alcardy, vous entendez derrière vous une voix interrogatrice :

« Bonjour étrangers ! D'ordinaire, Ossac ne reçoit guère de visiteurs. L'animation de ces derniers jours en est d'autant plus surprenante : vous êtes le deuxième groupe à passer ici ! Qu'y a-t-il donc de si intéressant dans les parages ? »

Gledholme est la première personne à montrer de l'intérêt pour le groupe depuis son arrivée à Ossac ; cela devrait amener les PJ à s'ouvrir plus facilement. Si Gledholme apprend la vérité sur le groupe, il semblera véritablement soucieux et révèlera qu'il sait ce que recherchent les Granbretons.

Il existe un monastère près d'ici, un endroit secret et caché. Peu d'entre nous savent où il se trouve car les moines sont très discrets. A ce que l'on raconte, ces moines possèderaient un terrible artefact : c'est sûrement ce que recherche cette bande de Grandbretons !

Si le groupe demande à Gledholme de leur montrer l'emplacement du monastère, il sera d'accord. Il donnera au préalable quelques informations supplémentaires.

La chose qu'ils gardent est si terrible que les moines se sont enfermés eux-mêmes dans un labyrinthe souterrain. Toutes sortes de ruses et pièges se trouvent entre eux et le monde extérieur mais le vieux Gledholme connaît un passage secret qui permettra de les contourner.

Gledholme est si fier de son savoir qu'il n'entend même pas la dague lancée qui siffle à travers les airs avant de se planter dans son dos. Quatre Gardiens de la Lumière Noire ont été laissés derrière sur l'ordre de Nezzether, pour s'occuper d'éventuels poursuivants. Le groupe doit leur faire face avant de prendre soin de Gledholme. Ce dernier agonise : il est incapable de parler. Avant de mourir, il remet au groupe une petite clef en argent.

La trace d'Alcardy peut être remontée au nord d'Ossac et conduira directement le groupe à l'entrée du monastère...

Autres solutions

Quand le groupe quitte la forteresse d'Alcardy, il peut décider de revenir au Château Airain au lieu de poursuivre immédiatement Alcardy. Les PJ devraient être dissuadés de faire cela : ils perdraient du temps ! Si Isabella accompagne le groupe, elle plaidera en faveur d'une poursuite rapide.

Alors que le groupe poursuit Alcardy et Nezzether, vous pouvez épicer l'aventure avec quelques rencontres, surtout si le groupe s'est très bien débrouillé jusqu'à présent. Par exemple, en plus des Gardiens, une patrouille granbretonne peut aussi surveiller la route.

Si le groupe décide de ne pas parler à Gledholme, il ne les pressera pas de questions. Il laissera le groupe et ne mourra donc pas. De ce fait, le groupe n'obtiendra pas la clef en argent et ne sera pas averti de l'embuscade des Gardiens.

PNJ

Gledholme

Le vieux Gledholme a vécu à Ossac toute sa vie et a réussi en faisant des affaires avec les établissements tout proches. C'est un homme d'affaires perspicace mais peu ambitieux. Il y a plusieurs années, il tomba sur un groupe de moines de Septi-

mus et leur engagea la conversation. Au bout de quelques semaines, il finit par gagner leur confiance et commercer avec eux. Gledholme en sait plus sur les secrets de moines que la plupart des étrangers. Sa clef d'argent lui permet d'accéder au niveau supérieur du monastère.

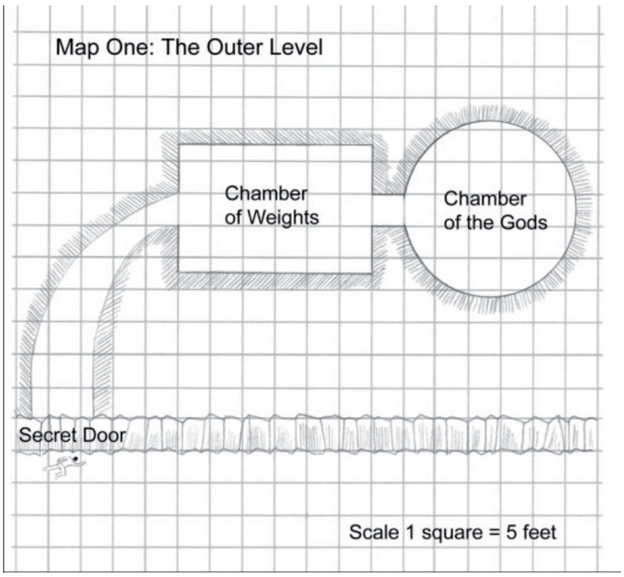
Pour les caractéristiques de Gledholme, utilisez celles du Paysan, *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle.*

Le niveau supérieur

Le groupe doit traverser les défenses du niveau supérieur du monastère, sans succomber à ses pièges.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Alcardy et Nezzether sont déjà passé par ce chemin, sacrifiant leurs hommes pour contourner les pièges mortels du niveau supérieur. Indéniablement, cela facilite la tâche du groupe : les cadavres des soldats fournissent ainsi des indices sur la manière de passer outre tel ou tel piège.



Ce qui se passe

Le groupe suit la trace des sabots de chevaux sur un terrain de plus en plus montagneux. Il aboutira dans un ravin étroit qui se termine apparemment devant une paroi rocheuse infranchissable. Les chevaux des Granbretons sont attachés ici et personne ne les garde. Voir la carte.

La paroi rocheuse

Le cadavre d'un soldat granbreton repose sur le sol juste devant la paroi rocheuse. 2 carreaux d'arbalète saillent de sa poitrine. Une rapide investigation (et un jet réussi en Perception) permettra de découvrir que le soldat gît devant une porte fermée qui a été camouflée, la rendant ainsi difficile à distinguer de la paroi. La porte conduisant au niveau supérieur fonctionne sur la base d'un mécanisme simple. Si la porte est ouverte sans être débloquée au préalable, 2 carreaux d'arbalète sont tirés d'un compartiment secret dans la paroi. Le mécanisme se recharge de lui-même à chaque fois que la porte est fermée. L''infortuné granbreton est mort en ouvrant la porte ; les deux alliés et leurs hommes ont ainsi pu pénétrer à l'intérieur sans être inquiété.

Le groupe doit maintenant entrer. Si les PJ utilisent la clef de Gledholme, ils pourront passer sans problème. Sinon la personne qui ouvre la porte doit réussir un jet difficile (-20%) en Esquive ou être touché par des carreaux d'arbalète (3d6 points de dommages dans une partie du corps aléatoire). Tant que la porte reste ouverte, le groupe peut entrer sans risque.

Chemin d'entrée

La porte donne dans un corridor, qui tourne légèrement à droite. Une cloche attachée à une longueur de corde est suspendue au plafond. Elle est utilisée par les visiteurs ayant accès au monastère pour appeler les moines, qui arrivent alors et escortent les visiteurs en toute sécurité à travers les pièges. Mais si le groupe fait retentir la cloche, cela risque surtout d'attirer l'attention d'Alcardy et Nezzether, qui sont en train de saccager le monastère à la recherche de la Croix de Septimus. En entendant la cloche, Alcardy frappera les moines jusqu'à ce qu'ils lui disent où se trouve la croix. Comme il se doute que le ou les intrus ne sont pas des alliés, il enverra 3 soldats granbretons pour les intercepter. Vous pouvez choisir à quel endroit les Granbretons rencontreront le groupe, selon la vitesse à laquelle il traverse les différentes chambres.

La chambre des poids

L'entrée de cette chambre est très étroite, ce qui force le groupe à marcher en file indienne. Une pléthore de poids et contrepoids est suspendue au plafond de cette pièce quelconque, pour aboutir à un système invisible de leviers et de poulies. La

pièce elle-même fait 6 mètres de long et 9 mètres de large ; elle entourée sur trois côtés par une grille en métal perforée avec des trous de 15 centimètres de diamètre. A l'opposé de l'entrée se trouve une sortie aussi étroite. Un cadavre granbreton gît sur la grille en métal dans un coin de la pièce. Il est perforé de larges trous et il est déjà presque vidé de son sang.

En entrant dans la pièce, rien de remarquable ne semble se produire jusqu'à ce que le poids du groupe atteigne 350 kg. Quand cela arrive, la grille de métal entourant la pièce s'abaisse brusquement de 3 mètres. Quiconque se trouvant dessus à ce moment doit réussir un test d'Athlétisme ou être empalé sur les épieux plantés en bas (3d6 points de dommages dans toutes les parties du corps). Un portail s'écrasera sur l'entrée, empêchant quiconque d'entrer dans la chambre. La sortie se situe 3.5 mètres plus loin ; un PJ voulant sauter devra réussir un jet d'Athlétisme difficile (-20%). A ce moment, le groupe peut désirer manipuler les poids accrochés au plafond dans l'espoir que la grille se soulèvera. Cela provoquera l'effet contraire : la porte et la grille utilisent un simple système de minuterie. Manipuler les poulies retardera seulement la minuterie le temps de leur manipulation. Trente secondes après que la grille et la porte se soient abaissées, elles se soulèveront lentement, permettant au groupe de sortir (tant qu'ils ne se trouvent pas sur la grille et ne paniquent pas, ils ne risqueront rien). Cependant, si au bout de 5 secondes, le poids de la pièce est encore supérieur à 350 kg, la grille et la porte s'abaisseront à nouveau.

La chambre des dieux

Les joueurs entrent dans une chambre circulaire au sol incliné vers son centre. Au milieu de la pièce se trouve un socle circulaire qui ressemble à une mangeoire pour oiseaux. A quelques mètres du globe reposent deux cadavres, un Granbreton et un Gardien, aux mains carbonisées. Après un examen plus poussé, le groupe verra que le socle possède 4 cadrans en son centre, et que les bords extérieurs contiennent les figures des dieux connus comme les 4 Champions à ses points cardinaux : Jhone, Jhorge, Phowl et Rhungo. Chacun des cadrans au centre du socle possède un symbole différent : un tambour, un luth à 4 cordes et les deux autres semblent être des sortes de lyres.

En tournant les cadrans pour qu'ils indiquent le dieu correct, puis en tirant le levier, le groupe pourra progresser vers la prochaine étape, la chambre des éléments. En pointant les lyres sur Jhone et Jhorge (l'une ou l'autre marchera), le luth vers Phowl et le tambour vers Rhungo, le groupe pourra progresser correctement.

Tirer le levier sans avoir positionné correctement les cadrans est dangereux : le malheureux PJ qui manipule le levier prendra alors une décharge électrique qui lui infligera 2d6 points de dommages dans le bras.

S'ils placent correctement les symboles, un étrange bruit – de la musique ? – retentit à travers la chambre circulaire, et le sol s'ouvrira, les faisant tomber vers la chambre des éléments (voir plus bas). Le son étrange (quelque chose au sujet de merles) tintant à leurs oreilles, le groupe continue sa progression...

Les chambres des éléments

Le groupe doit progresser dans ce niveau en résolvant 4 énigmes basées sur les éléments : air, terre, eau et feu.

Arrière-plan et motivations des PNJ

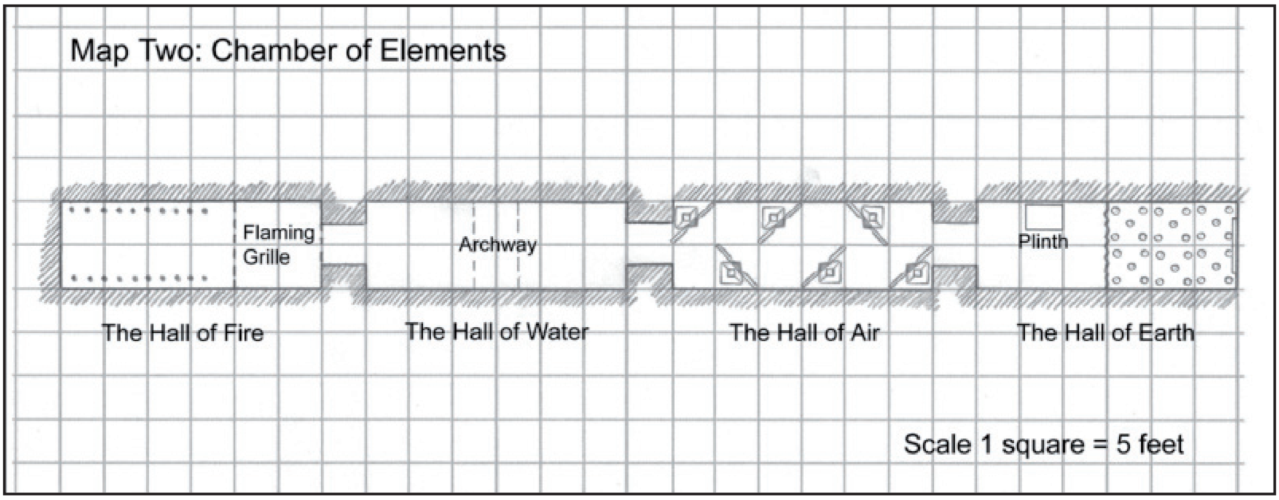
Les moines de Septimus ont construit cette partie comme un hommage aux éléments. Leur chef à cette époque, le Frère Melchiah, pensait que l'air, le feu, la terre et l'eau étaient invincibles : il a construit 4 pièges en l'honneur de ces puissances.

Ce qui se passe

Le hall du feu

Après que les PJ sont tombés vers la chambre des éléments, ils se retrouvent dans un long vestibule de 3 mètres sur 9. Celui-ci est faiblement éclairé par une rangée de 10 bougies, placées tous les 30 centimètres devant eux. 20 poteaux de 1.5 mètres de haut sont alignés le long de la pièce.

Si les PJ progressent vers la sortie au fond de la pièce, ils marcheront inévitablement sur le support de pression qui s'étend sur la largeur du hall. Quand cela se produira, de grandes langues de flammes



s'allumeront devant eux, bloquant la sortie. Le feu se soulèvera en vagues sortant d'une grille de 3 mètres carré ; ainsi les PJ ne seront pas capables de sauter à travers les flammes.

En examinant les poteaux alignés sur le mur, ils remarqueront qu'ils sont creux et sentent le combustible de lanterne. S'ils allument les extrémités de ces poteaux, le feu qui bloque la sortie s'étiolera. Quand tous les poteaux seront allumés, le sol sera sécurisé et le groupe pourra accéder à la sortie.

S'ils n'ont pas de quoi allumer une flamme, ils devront se servir d'une manière ou d'une autre du feu qui bloque la sortie.

Le hall de l'eau

Cette pièce de 3 mètres sur 9 est divisée en son centre par une arcade dotée d'un portail verrouillé. Près du portail, deux larges tuyaux creux d'environ 1.2 mètres de haut sortent du sol. Des seaux sont enchaînés aux tuyaux avec assez de mou pour atteindre le sol. Un levier est rattaché au mur près du portail.

Un rapide examen montrera que le portail est inébranlable. La seule solution est de tirer le levier pour voir ce qui va se passer. Mais, en faisant cela, les PJ vont se mettre dans de beaux draps: derrière eux, une solide porte de métal s'abaissera pour barrer l'entrée, alors que de l'eau commencera à couler dans le hall, montant à une vitesse alarmante. Les PJ n'arriveront pas à remonter immédiatement le levier ; ce n'est qu'au bout de 10 secondes qu'ils pourront le replacer dans sa position normale. Cela aura pour effet de provoquer le retrait de l'eau à travers les trous du sol et de remonter le portail. Mais les PJ n'ont pas à le savoir... Ils pourront probablement compter sur la méthode des seaux, plus lente mais aussi efficace. En versant de l'eau dans les 2 tuyaux de métal, le portail s'ouvrira lentement et pourra permettre au groupe d'accéder à la seconde partie de la pièce.

Cette scène gagne à être jouée dans un style dramatique, mais elle ne comporte pas de danger. L'eau ne dépassera pas le niveau des tubes en métal, donc tout PJ de plus de 1.2 mètres de haut ne risquera rien. Trente secondes après que l'eau a gagné sa hauteur maximum, elle s'écoulera et le portail remontera un peu. Les PJ devront alors tirer le levier une nouvelle fois et recommencer la scène jusqu'à ouvrir complètement le portail ou la remonter suffisamment pour pouvoir ramper dessous.

Le hall de l'air

Au centre de cette pièce de 3 mètres sur 9, 6 moulins à vent miniatures sont alignés ; 4 d'entre eux sont blancs et les deux autres sont noirs. A côté d'un des moulins à vent noirs gît le corps d'un soldat granbreton, le dos transpercé par une flèche. Des tuyaux de taille variable reposent à même le sol. Si les PJ écoutent attentivement, ils seront capables d'entendre le mugissement du vent à travers une succession de petits trous d'environ 20 centimètres sur les murs.

Les moulins à vent sont la clef de la porte du hall. Les tuyaux peuvent être insérés dans les trous du mur pour guider la brise qui émane de ceux-ci vers les moulins, les faisant ainsi tourner. Si 4 moulins à vent blancs tournent simultanément, la sortie du hall de l'air sera ouverte. Par contre, si ce sont les moulins à vent noirs qui tournent, un piège sera déclenché : une flèche sera tirée d'un des trous du mur et un jet manqué en Esquive infligera 2d6 points de dommages dans une partie du corps aléatoire.

Bien sûr, les PJ peuvent bouger les ailes des moulins à vent non pas avec les tuyaux mais à la main ; le résultat sera le même mais il faudra au moins quatre PJ pour actionner simultanément les moulins.

Le hall de la terre

Le groupe débouche sur une corniche qui mesure 4,5 mètres sur 3, ce qui permet à 6 personnes de s'y tenir confortablement. Le reste de la pièce s'étend trois mètres plus bas et une forêt d'épieux recouvre son sol. Deux Granbretons et un Gardien vêtu de noir sont empalés sur les épieux. Un arc et des flèches se trouvent sur un socle à un bord de la corniche. Sur le mur opposé, 9 mètres plus loin, se trouve un grand panneau circulaire en bois avec 10 quartiers, chacun peint avec un nombre, de 1 à 10. En dessous du panneau en bois est inscrit le message suivant : *« touchez le nombre de notre gardien et passez »*

Pour traverser en sécurité le sol rempli d'épieux, le groupe doit utiliser l'arc (ou une arme similaire) et toucher un nombre sur le panneau. Le « gardien » est en réalité Septimus, dont les restes sont conservés par les moines. Le nom de Septimus est ancien, bien antérieur au Tragique Millénaire ; à l' origine, il signifiait : le « Septième ». Ainsi, toucher le nombre 7 permet au groupe de passer en sécurité. Cependant, si le groupe choisit le mauvais nombre ou rate la cible (ils doivent faire un test normal d'arme à distance) la corniche où ils se trouvent reculera légèrement, les poussant un peu plus vers les épieux en dessous.

Toucher avec succès le panneau correct fera apparaître un levier libérant des tas de terre venant du plafond, qui crée un pont sur la mer d'épieux. Le groupe aura seulement quelques secondes pour traverser ce pont de boue avant qu'il ne s'enfonce dans le sol.

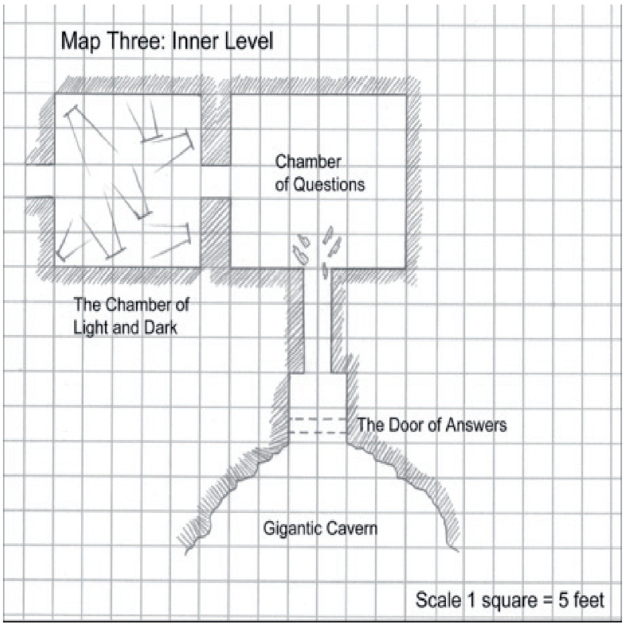
Pour chaque cible ratée ou incorrecte, 1,5 mètre carré de corniche se dérobera sous le groupe. Si quelqu'un tombe sur les épieux, il subira 3d6 points de dommages dans toutes les parties du corps.

Le niveau inférieur

Après avoir traversé la chambre des éléments, le groupe doit maintenant surmonter la dernière série de pièges pour entrer dans le monastère souterrain.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Dans sa hâte de trouver la Croix de Septimus et rendu impatient par les pièges des moines, Nezzether a délibérément sacrifié la plupart de ses hommes (qui ont volontiers donné leur vie). Alcardy, moins fanatique, a laissé le nécromancien éclairer le chemin, épargnant ainsi ses propres hommes.



Ce qui se passe

La chambre de la lumière et des ténèbres

Des trous sur le plafond laissent pénétrer des rais de lumière qui éclairent une série de miroirs placés en des points stratégiques. Les miroirs réfléchissent la lumière et montrent un passage à travers la pièce, qui est criblée de fosses. Trois cadavres de Gardiens reposent dans la pièce, transpercés par des flèches ou empalés sur des épieux.

Le groupe sera capable de franchir facilement cette pièce car l'énigme a déjà été résolue (cela a d'ailleurs coûté cher aux hommes de Nezzether). Tant que le groupe évite de renverser les miroirs hors de leur position (un jet de Perception ou de Discrétion, selon les préférences des joueurs) ou de fouiller dans les ténèbres, il ne rencontrera aucune difficulté.

La chambre des questions

Alors que les PJ entrent dans le vaste hall, ils voient 3 moines allongés sur le sol. Le sang jaillit de leurs nombreuses blessures ; l'un d'entre eux est criblé de dagues de lancer et de carreaux d'arbalètes. Autrement il n'y a rien d'intéressant dans cette salle.

Avec un examen plus approfondi, le groupe découvrira qu'un des moines vit encore, bien qu'à peine. Le moine pensera tout d'abord que Nezzether et ses Gardiens sont revenus pour continuer la torture ; il demandera miséricorde tout en reculant, avant de se calmer en apercevant le groupe. Malheureusement, les PJ ne peuvent rien pour le moine, qui aura tout juste le temps de dire son nom et de répondre à 1 ou 2 questions avant de mourir.

Son nom est Frère Sanguinus. Lui et les deux autres moines furent envoyés pour accueillir les intrus dans la chambre des questions, ainsi appelée car ceux qui veulent entrer au monastère doivent d'abord répondre à des énigmes. Ils n'eurent même pas l'occasion de poser leurs questions : la troupe de Nezzether et d'Alcardy les attaqua sans sommation !

La porte de sortie de la chambre a été sortie de ses gonds : le groupe n'aura aucun problème pour la traverser. Cependant, même aux portes de la mort, Sanguinus désirera poser ses questions au groupe avant qu'ils ne le quittent. Les PJ peuvent choisir de l'ignorer, mais ils auront plus de mal à franchir la pièce suivante. S'ils restent, le moine posera deux énigmes avant que ses yeux deviennent vitreux et que sa respiration s'arrête.

La première énigme est : « La nuit, elles viennent sans être amenées ; le jour, elles sont perdues sans être volées ». La réponse est « les étoiles ». Si le groupe répond correctement, Sanguinus alors enchaînera sur la seconde énigme. « Combien de lettres se trouvent dans la bible ? » Avant que les PJ puissent donner une réponse à la question, Sanguinus meurt. Ils sont libres de réfléchir à cette question alors qu'ils s'en vont.

La porte des réponses

Le passage de la chambre des questions s'élargit de 3 mètres et il est barré par une large porte solide en acier. Une poignée de fer est fixée au centre de la porte, entourée par 20 étoiles de métal qui saillent de quelques centimètres de la surface de la porte. Deux cadavres de Gardiens reposent sur le sol : l'un a été décapité, l'autre a les jambes endommagées.

Heureusement, les énigmes de Sanguinus donnent au groupe un indice sur la façon d'ouvrir la porte. En appuyant le nombre correct d'étoiles, ils seront capables de tourner la poignée et d'ouvrir la porte. Le nombre correct est celui de la réponse à la seconde énigme de Sanguinus, c'est à dire 7 : « la bible » contient en effet 7 lettres.

Essayer d'ouvrir la porte sans presser les étoiles ne donnera rien : la poignée ne bougera pas. Si le groupe presse le mauvais nombre d'étoiles, des lames rétractables en métal sortent aléatoirement des murs à hauteur de tête, de poitrine ou de genoux (vous pouvez choisir ou tirer une partie du corps aléatoire pour la victime). Le joueur le plus proche de la porte doit réussir un test difficile en Esquive (-20%) ou subir 2d6 points de dommages. A chaque fois que la poignée est tirée avec le mauvais nombre, les étoiles se remettent automatiquement en place.

Le monastère

Le groupe doit maintenant trouver son chemin à travers le monastère de Septimus et atteindre Nezzether avant qu'il s'enfuit avec la Croix.

Arrière-plan et motivations des PNJ

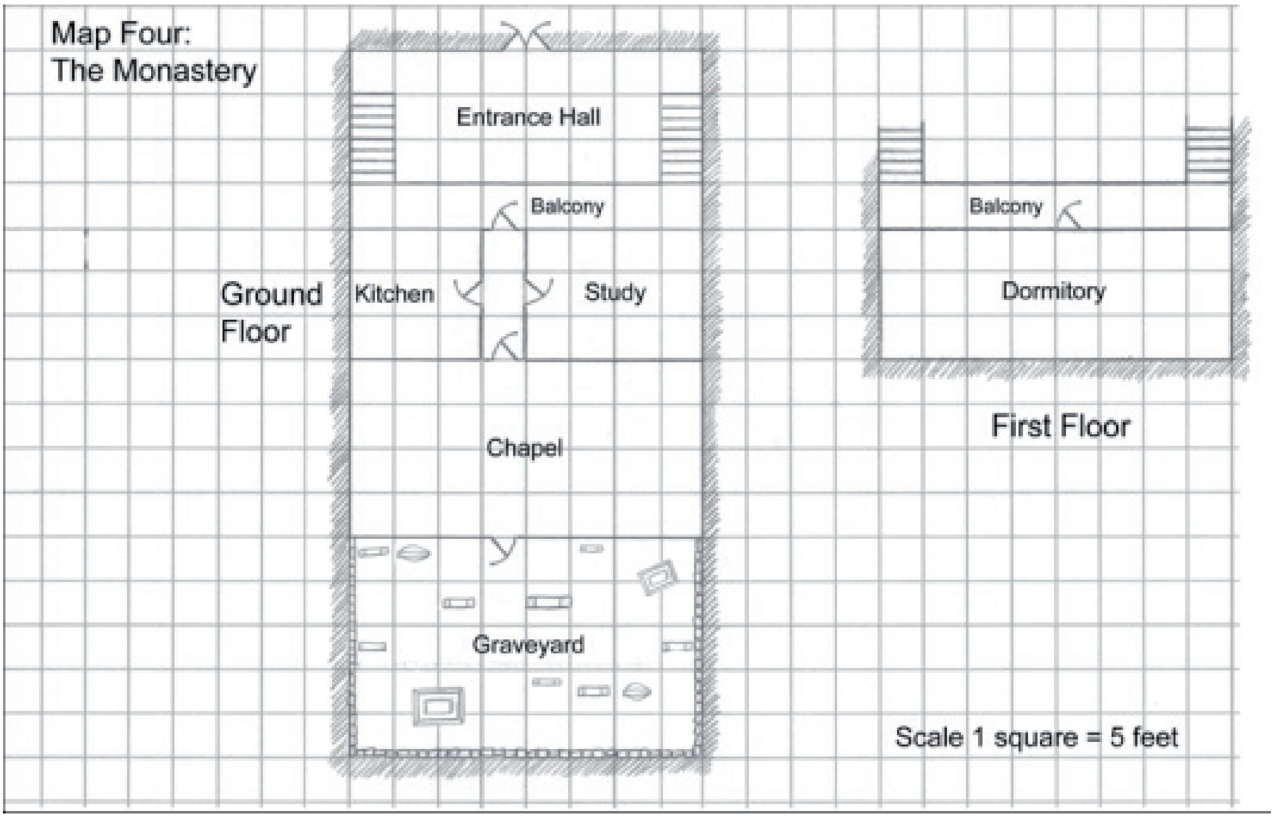
Nezzether et Alcardy ont atteint le monastère bien avant le groupe et se sont mis à chercher la Croix de Septimus. Aucun des moines n'a révélé le lieu où se trouve la Croix : ils ont été massacrés en représailles. Les Granbretons et les Gardiens sont maintenant en train de réduire le monastère en morceaux pour trouver la Croix.

Ce qui se passe

Une fois que le groupe a réussi à ouvrir la porte de la chambre des réponses, il sera capable d'avancer dans le monastère.

La grande porte de métal s'ouvre lentement devant vous, révélant une gigantesque caverne ; le sol au-delà la porte des réponses s'incline jusqu'à aboutir à une construction en pierre unie, qui vous semble être le monastère des moines de Septimus.

Alors que le groupe s'avance vers le monastère, tout semble calme et tranquille, mais en approchant, il pourra entendre des cris graves et des fracas de meubles à l'intérieur de l'édifice.



Hall d'entrée

Les portes du hall d'entrée sont fermées mais pas à clef. Le cadavre d'un moine gît juste derrière la porte : quiconque veut entrer aura à donner une forte poussée. De l'autre côté de la porte, on peut voir plusieurs corps ; le sol est couvert de sang et les habits des moines sont tâchés de rouge. Deux escaliers partent du hall d'entrée vers un balcon. Du hall d'entrée, le groupe peut entendre plus clairement les Granbretons occupés à leur recherche frénétique.

Dortoir

Alors que le groupe entre dans cette pièce, il va interrompre 3 Granbretons en train de détruire les possessions des moines. Des coffrets sont brisés sur le sol et des lits sont retournés. Les Granbretons sont si concentrés sur leurs recherches qu'ils ne remarquent pas leur présence. Le groupe aura l'option de s'esquiver ou de lancer une attaque surprise. Quand les Granbretons ont été tués, le groupe pourra fouiller le lieu mais ne trouvera rien d'intéressant sauf un chapelet et 2 habits de rechange (les PJ peuvent s'en vêtir s'ils le désirent). Si le groupe traîne trop longtemps dans le dortoir, une autre bande de Granbretons (les 3 du cimetière avec Alcardy) entrera à la recherche de ses camarades : un autre combat en perspective !

Cuisine

Avant que le groupe entre dans les cuisines, il sera capable d'entendre le remue-ménage venant de la pièce. 2 Gardiens sont en train de réduire en morceaux la pièce, lançant des poêles et d'autres ustensiles. Le frère Ignatius, un moine loyal mais lâche, se cache dans une des armoires. Si le groupe n'entre pas dans la cuisine mais reste pour écouter, il entendra les Gardiens découvrir Ignatius ainsi que leur interrogatoire, qui deviendra de plus en plus brutal jusqu'à tuer Ignatius.

Le groupe peut intervenir à tout moment et gagnera ainsi la gratitude d'Ignatius. Celui-ci ne voudra pas rester seul et accompagnera le groupe jusqu'à ce qu'il quitte le monastère.

Étude

L'étude est l'endroit où les vieux moines éduquent les plus jeunes dans beaucoup de domaines, notamment l'histoire et l'herboristerie. Des livres bordent les murs du sol au plafond et de petits pupitres parsèment la pièce. En ce moment, les intrus du monastère ne sont pas encore entrés dans

l'étude : elle est donc intacte. Quand le groupe commencera à chercher la localisation de l'Epée de Babel(voir plus loin), ils auront besoin d'utiliser les ressources de l'étude.

Chapelle

Le groupe remarquera immédiatement le grand vitrail quand ils entreront dans la chapelle. Ce vitrail contient un indice sur la localisation de l'Epée de Babel, mais le groupe ne le sait pas encore. Des bancs bordent la chapelle ; au dessous de la fenêtre, un grand tome, que le groupe reconnaîtra ou non comme la bible, repose sur un pupitre en bois. Devant le pupitre, plusieurs cadavres de moines gisent sur le sol : leur posture montre clairement qu'ils ont été tués alors qu'ils priaient.

Bien que la chapelle est vide d'âme vivante, le groupe sera capable d'entendre des voix rudes de derrière la porte ouverte à l'opposée du groupe donnant sur le cimetière.

PNJ

Frère Ignatius

Peu impressionnant, même pour un moine, Frère Ignatius est gros et rougeaud : il n'a guère respecté le régime strict d'abstinence suivi par les moines de Septimus... Il fait peu de cas de la rigueur de la vie monastique et aspire depuis longtemps à la liberté du monde extérieur. Hélas, il est trop couard pour partir et ne s'est jamais aventuré plus loin que le niveau inférieur.

Ignatius s'inquiète plus pour sa propre sécurité que pour celle de la Croix de Septimus, ce qui peut expliquer pourquoi il est parvenu à survivre plus longtemps que ses frères moines. Malgré cela, il reste loyal : il ne révèlera les secrets du monastère à ses tortionnaires éventuels qu'après avoir subi de longues souffrances.

Pour les caractéristiques de Frère Ignatius, utilisez celles du Savant *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Le cimetière

Le groupe doit maintenant arrêter Nezzether avant qu'il s'échappe avec la Croix de Septimus, mais il aura droit à une mauvaise surprise...

Arrière-plan et motivations des PNJ

C'est dans ce cimetière au fond du monastère que Nezzether découvre la cachette de la croix de Septimus. Les nombreuses tombes sont normalement parées d' une simple croix, mais le nécromancien remarque que la croix de l'une d'entre elles est plus élaborée que les autres, car elle est en plomb et articulée sur un côté. Alors qu'Alcardy et ses 3 Granbretons s'occupent d'un pauvre moine agonisant, lui se saisit de la croix et se prépare à s'enfuir du monastère souterrain. Mais avant qu'il ait une chance de s'échapper, le groupe arrive...

Ce qui se passe

En quittant la chapelle du monastère, le groupe entre dans une grande caverne rempli de tombes en pierre ; Alcardy se trouve au milieu d'elles, regardant avec joie un de ses hommes donner un coup de pied à un moine. Quand à Nezzether, il s'apprête à revenir vers l'entrée de la caverne, agrippant la Croix de Septimus contre sa poitrine ; hélas pour lui, le groupe lui barre la route. Alcardy et ses hommes ne remarqueront le groupe que lorsqu'il attaque ; Nezzether ne bougera pas tant que le groupe restera devant la sortie du monastère. Si le groupe décide de s'attaquer à Nezzether, voilà ce qui se passe :

Alors que vous approchez de Nezzether, il sourit soudainement de façon malveillante. Fermant les yeux il commence à chanter tout bas. Sa main droite accomplit une série de gestes étranges alors que de la main gauche, il tient fermement la Croix de Septimus plaquée contre la poitrine.

L'air devient soudainement dense et lourd ; Alcardy et ses hommes en chancellent de confusion. Soudain, avant que vous puissiez atteindre Nezzether, le sol devant vous s'ouvre ; sugit alors une horrible créature dont la seule vision vous donne la nausée. Les yeux vides et fixes de la créature semblent vouloir atteindre votre âme ; il vous faut tout votre courage pour ne pas prendre les jambes à votre cou !

Un des hommes d'Alcardy panique et se tourne vers la sortie. Avant qu'il puisse faire deux pas, une main décomposée attrape sa cheville et le fait trébucher. Il essaye de se relever mais de nouveaux monstres s'arrachent du sol en dégageant une puanteur qui vous retourne l'estomac. Il n'a même pas le temps de crier que les monstres sont déjà sur lui.

Les zombies vont rapidement se déplacer pour barrer la sortie du monastère et protéger la fuite de Nezzether. Un PJ désireux d'atteindre Nezzether devra d'abord combattre une horde de morts vivants. Les zombies attaquent n'importe qui en dehors de Nezzether.

Si quelqu'un du groupe porte l'amulette de rédemption divine (acquise auprès de Ronan à Petite Greche) il se rendra compte qu'il bénéficie d'une résistance miraculeuse contre les zombies. Tout zombi qui a un contact physique avec le porteur verra la magie qui l'anime s'estomper et il s'effritera en quelques secondes.

Une fois que Nezzether s'est enfui, les morts-vivants resteront animés pour encore 30 secondes avant de s'écrouler.

Autres solutions

Il existe une chance que le groupe vainque les zombies et empêche Nezzether de s'enfuir. Dans ce cas il faudra réfléchir à la suite de la campagne. S'ils tuent Nezzether ,l'aventure se termine rapidement etle groupe peut retourner avec l'Écaille de Vie et la Croix de Septimus au Château Airain pour les donner au Comte. Si cependant ils choisissent de le laisser vivre, le vieux nécromancien peut éventuellement s'échapper et continuer ses plans diaboliques.

Si vous le désirez, Alcardy peut mourir (des mains du groupe ou des morts vivant) à ce moment de l'aventure. Il n'a plus aucun rôle dans celle-ci mais il peut devenir un ennemi récurrent des joueurs s'il survit. Dans ce cas, Alcardy s'enfuit du monastère en laissant ses hommes derrière lui.

PNJ

Les zombies

Nezzether lève 23 cadavres de leurs tombes. Autrefois moines de Septimus, ils sont maintenant des marionnettes aux ordres du nécromancien.

Ils ne servent pas à endommager sérieusement les PJ, mais simplement à les empêcher d'atteindre Nezzether.

Pour les caractéristiques des Zombies, utilisez celles *page 152 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

Les zombies sont à des stades variés de décomposition : vous pouvez ajuster leur puissance !

Une aiguille dans une meule de foin

Le groupe doit maintenant chercher dans les annales des moines de Septimus pour trouver où Nezzether est parti et l'arrêter avant qu'il puisse achever son plan diabolique.

Arrière-plan et motivations des PNJ

A ce point, Nezzether a fui le monastère et les zombies sont retournés à la poussière. Alcardy s'est enfui, est mort ou a été capturé par le groupe. Tous ses hommes sont été tués ou l'ont abandonné ; leur loyauté a été ébranlée par la rencontre avec les morts-vivants...

Des corps décomposés sont étendus tout autour, ainsi que le moine qui a été battu par les hommes d'Alcardy ont battu. Vivant bien qu'en piteux état, Frère Ezekiel peut donner un indice sur la destination de Nezzether.

Ce qui se passe

Si le groupe a sauvé Frère Ignatius (et qu'il est encore vivant), celui-ci se précipite vers le visage ensanglanté d'Ezekiel ; entre deux pleurs, il implore son frère moine de parler. Ezekiel lui demande ce qu'il est advenu de la Croix de Septimus et grimace devant la réponse d'Ignatius.

Alors que le groupe s'approche, il les remercie pour leur venue et les implore de l'aider. Il reconnaît un des membres du groupe comme « l'élu » (voir partie I) et se calme derechef :

Mon fils, je savais que vous viendriez quand la Croix serait menacée ; vous êtes le seul qui puisse éviter la venue d'Abbassyn ! Vous ne devez pas échouer.

S'il est interrogé, Ezekiel expliquera que le membre du groupe est l'incarnation humaine de l'âme de Septimus ; il possède le pouvoir de détruire Abbassyn si celui-ci s'échappe à nouveau de sa prison planaire. Il révèlera aussi que pour appeler Abbassyn, Nezzether doit se rendre avec la Croix de Septimus et l'Écaille de Vie dans un endroit sacré, où reposent les restes de l'Epée de Babel. Abbassyn avait autrefois porté cette arme et Septimus l'utilisa pour terrasser le démon. Nezzether connaît une in-

cantation infâme qui appellera à nouveau Abbassyn ; pour accomplir le rituel, il lui faut réunir La Croix, l'Écaille et l'Epée.

Ezekiel ne connaît pas la localisation de l'Epée de Babel, mais il peut relater sa légende, (voir plus loin). D'après lui, le secret est caché à l'intérieur du monastère. Il rajoute que si les PJ examinent le vitrail de la chapelle, ils trouveront sûrement des indices pour savoir quel tome de l'étude renferme le secret. Epuisé par la discussion, le moine s'évanouira de douleur après leur avoir fait ses adieux. L'aide d'Ignatius se limitera à t montrer aux PJ où se trouve l'étude ; ceux-ci devront localiser l'Epée de Babel par leurs propres moyens. L'énigme est assez simple, mais si les joueurs n'arrivent pas à la résoudre, vous pouvez leur donner un indice supplémentaire en cas de réussite à un test de Connaissance (Monde).

Au dessus d'une image représentant la Croix de Septimus, le chiffre VII est représenté sur le vitrail. Cela ne représente pas le nombre de Septimus (cf. l'énigme de la chambre de terre) mais le chapitre du livre qui les mènera à la destination de Nezzether. Dans un coin du vitrail sont inscrits le mot Gatham et le nombre 975. Malgré les apparences, cela n'indique pas le nom de l'artisan qui a fabriqué le vitrail ni l'année de sa fabrication. Dans l'étude, le groupe trouvera un livre (les tomes sont rangés par ordre alphabétique et il n'y aura pas de problème pour le localiser) sur la ville de Gatham. Au chapitre VII, ligne 975 se trouve l'affirmation suivante : « la colline est approximativement à 7 kilomètres au sud de Gatham, voir l'appendice iii . »

L'affirmation fait partie d'un passage anodin détaillant le paysage autour de Gatham. Cependant, en se rendant à l'appendice iii, il se trouve une carte montrant l'exacte localisation de la colline avec les initiales EDB. Cette indication permettra au groupe de reprendre la poursuite de Nezzether.

Autres solutions

Il peut arriver que le groupe ignore Frère Ezekiel et poursuive Nezzether sans se soucier du fait qu'il ne sait pas où celui-ci se rend. Dans ce cas, vous devez montrer clairement aux joueurs que Nezzether est déjà loin et qu'il sera extrêmement difficile de suivre sa trace. S'ils sont trop obstinés pour écouter vos suggestions, permettez-leur de le suivre mais seulement s'ils réussissent un jet difficile (-20%) en Pister.

PNJ

Frère Ezekiel

Ezekiel a servi la Confrérie de Septimus toute sa vie et a seulement confié le secret de l'enclave deux fois en 48 ans. C'est un défenseur vigoureux de la Croix de Septimus ; il le prouvera au-delà de son devoir. Quand le groupe le rencontre, il est proche de la mort et incapable d'offrir une aide pratique. Si les PJ parviennent à le soigner, il les aidera dans ses investigations mais il ne quittera pas le monastère si jamais ils trouvent la localisation de l'Epée de Babel.

Pour les caractéristiques de Frère Ezekiel, utilisez celles du Savant *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle*.

L'Epée de Babel

Aux premiers jours de l'humanité, les descendants de Noé migrèrent du sud de l'Arménie vers le long fleuve Tigre ; ils franchirent ensuite le fleuve pour aller vers l'ouest, dans une plaine de la contrée de Sumer. Alors que leur nombre grandissait, ils furent forcés de vivre dans des régions de plus en plus éloignées de leur patrie et ils décidèrent de construire une grande cité, qui serait ornée d'une grande tour pouvant atteindre les cieux. Avant que la cité soit terminée, un ancien dieu sema la confusion parmi eux, en les empêchant de communiquer et de ses comprendre entre eux ; c'est ainsi qu'ils s'éparpillèrent, sans jamais finir leur œuvre.

Peu après, la cité déserte de Babel fut visitée par Dina, un ange qui fut fasciné par la grande tour de la cité. Il savait que la tour de Babel avait été construite pour atteindre les cieux, ce que son maître céleste ne pouvait admettre ; sans remettre en cause le châtiment du seigneur il fut attristé des conséquences entraînées. Dina était un professeur de langues, un inspirateur de la sagesse et du savoir : voir que les grandes pierres de la tour représentaient la confusion et le manque de connaissance.

Avec l'aide de son frère Nemamiah, gardien des bonnes choses et ennemi de l'ignorance, Dina utilisa certaines pierres de la tailler pour façonner une épée destiné à protéger la sagesse et le savoir.

Pendant des siècles, Dina porta l'épée, frappant ceux à l'esprit corrompu et mal tournés, jusqu'au jour où un autre de ses frères, Zadkiel, l'ange de la miséricorde, lui demanda d'emprunter l'arme. Il en

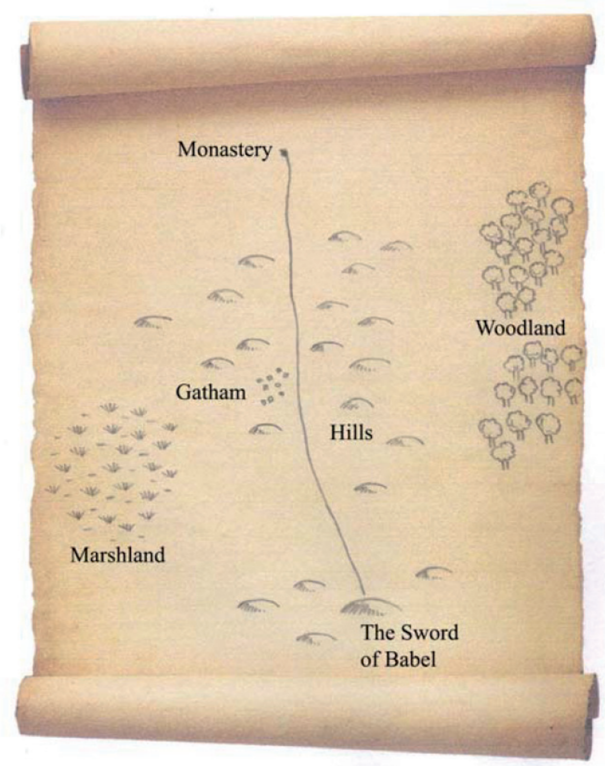
avait besoin pour abattre un démon puissant, qu'il ne désirait pas abattre au moyen de la toute puissance de la vengeance de son dieu. Dina accepta et Zadkiel s'envola avec la joie au cœur, impatient de faire face à cet ennemi et de lui montrer la lumière.

Malheureusement pour Zadkiel, le démon rencontré était Abbassyn, Seigneur de la Lumière Noire ; celui-ci remporta facilement le combat, car le seul pouvoir de la sagesse ne suffisait pas à le vaincre. Alors que Zadkiel gisait blessé, Abbassyn ramassa l'épée et lui chuchota ses mensonges pour plier l'arme à sa volonté.

Zadkiel aurait connu la mort si son frère Gavreel, le médiateur, n'était pas intervenu pour négocier avec Abbassyn la vie de l'ange. En retour de sa clémence, Abbassyn pouvait garder l'Epée de Babel et il était interdit à l'host céleste de chercher à se venger de lui.Par contre, il devait quitter la Terre et ne jamais revenir. Bien sûr, Abbassyn accepta, le temps de maîtriser sa nouvelle arme... Il retourna sur Terre au cours du Tragique Millénaire ; les séraphins étaient alors si faibles qu'ils ne purent arrêter les ravages du démon. Heureusement, un nommé Septimus intervint...

Quatrième partie

La vapeur s'éleva de la peau de l'étalon alors qu'il peinait sous les commandes de son cavalier. Une respiration chaude s'échappait des narines du cheval, laissant une trace visible dans la lumière du matin. Sans pitié, Nezzether conduisit sa monture en avant. Il ressemblait au Sinistre Moissonneur lui-même ; derrière ses robes sombres couvertes de boue, seuls ses bras fins et son visage décharné étaient visibles. Alors qu'il se rapprochait de la ville, il regarda par-dessus son épaule : sa piste était trop visible, une aubaine pour tout poursuivant! Le nécromancien jura rudement et des gouttes de salive coulèrent sur son menton. Le temps lui était compté, mais il avait besoin de parer à toute éventualité. Les citadins suffiraient...



Shrew fonçait dans les ombres. La fraîcheur du matin piquait ses jambes nues mais il savait que ses efforts les réchaufferaient bientôt. Le marché de Gatham commençait tôt ; il devait se dépêcher avant que la foule ne s'emparât de toutes les marchandises qui l'intéressaient !

Avant même de tourner au coin de la place de la ville, il sentit que quelque chose allait de travers. Une sorte de silence bourdonnant flottait dans l'air, une chose qui annonçait une tempête. En arrivant sur la place déserte, Shrew se figea. Sûr que ce n'était pas normal, sûr qu'il n'était pas si tôt pour qu'il ait devancé tous les vendeurs du marché ?

Alors qu'il marchait avec précaution à travers les dalles froides, il remarqua que la plupart des échoppes étaient déjà à moitié préparées. L'échoppe de fruits était vide, avec un tonneau de pommes laissé sans surveillance à ses côtés ; Hobart, le marchand de fruits, n'était nulle part en vue. L'odeur âcre du poisson s'échappait de l'échoppe de Bisby ,mais là encore, personne pour protéger la marchandise d'un voleur comme Shrew.

Un bruit soudain venant d'une allée voisine fit avancer Shrew. Il marcha silencieusement vers le bruit, utilisant ses talents pour éviter d'être vu ou entendu. Caché derrière le mur d'un bâtiment qui donnait sur l'allée d'où émanait le bruit, il jeta un coup d'oeil. Ses mâchoires tombèrent d'étonnement à la vue de l'étrange spectacle. Un vieil homme vêtu de robes sales discutait avec Bisby. Derrière eux se tenait le reste des vendeurs du marché, tous silencieux, les yeux fixes et vides.

« *Calmez-vous* » demandait le vieil homme, bien que Bisby eut du mal à réprimer son agitation.

« *Que leur avez-vous fait ?*» hurla le marchand de poissons, « *Vous êtes un sorcier, la milice aura votre tête !* »

Bisby s'en retourna vers le marché ; Shrew vit qu'il commettait une erreur fatale. Le vieil homme sortit une dague courbe de sous sa robe dès que Bisby lui tourna le dos. Avant que Bisby puisse faire deux pas, le vieil homme attaqua. Avec une force qui démentait sa faiblesse apparente, il plongea la dague dans le dos de Bisby. Le marchand de poissons se figea, et un regard perplexe apparut sur son visage. Alors qu'il regardait fixement en avant, un filet de sang coula le long de sa bouche. Shrew était sûr que Bisby le regardait, ses yeux implorant une aide. Une autre seconde passa et le marchand de poissons s'effondra, la dague transperçant son dos ensanglanté.

Shrew quitta la scène. Il en avait assez vu et ne voulait pas être découvert. Mais alors qu'il commençait à rebrousser chemin, ses jambes se raidirent. La panique commença à le gagner et il regarda aux alentours pour trouver de l'aide.

« *Venez ici, vous ne serez pas ennuyé.* »

La voix évoquait à la fois le son d' une meule grinçante et la musique apaisante d'une lyre apaisante. Shrew sentit une irrésistible envie d'obéir à l'injonction; il abandonna toute idée de fuite et marcha vers le vieil homme. Il le vit en train de le fixer de ses yeux perçants.

« Viens mon ami, j'ai une faveur à te demander. »

Sans hésitation, doute ou appréhension, Shrew s'avança, prêt à satisfaire le désir de son nouvel ami.

Fuite vers Gatham

Nezzether a fui vers Gatham et les PJ sont à sa poursuite, sans savoir qu'il a prévu quelques surprises pour ses poursuivants...

Arrière-plan et motivations des PNJ

Dans sa course vers l'Épée de Babel (qu'il a localisé bien avant de voyager vers le monastère souterrain), Nezzether s'est arrêté à la ville de Gatham. Au cas où plusieurs poursuivants auraient survécu à l'invocation de sa horde de zombies, il a placé un piège de plus pour couvrir sa fuite. Utilisant ses enchantements les plus maléfiques, le nécromancien a ensorcelé un nombre conséquent de citadins avec le sort Hypnose, les faisant tomber sous son esclavage pour une période de temps limitée. Ces infortunés attendent le groupe juste au sud de Gatham.

Ce qui se passe

Les PJ doit être sur les talons de Nezzether. S'ils ont du bon sens, ils ont dû prendre certains des chevaux des Granbretons, s'ils n'en avaient pas déjà. La carte trouvée au monastère est assez facile à suivre et le parcours pour trouver l'Epée de Babel passe près de Gatham.

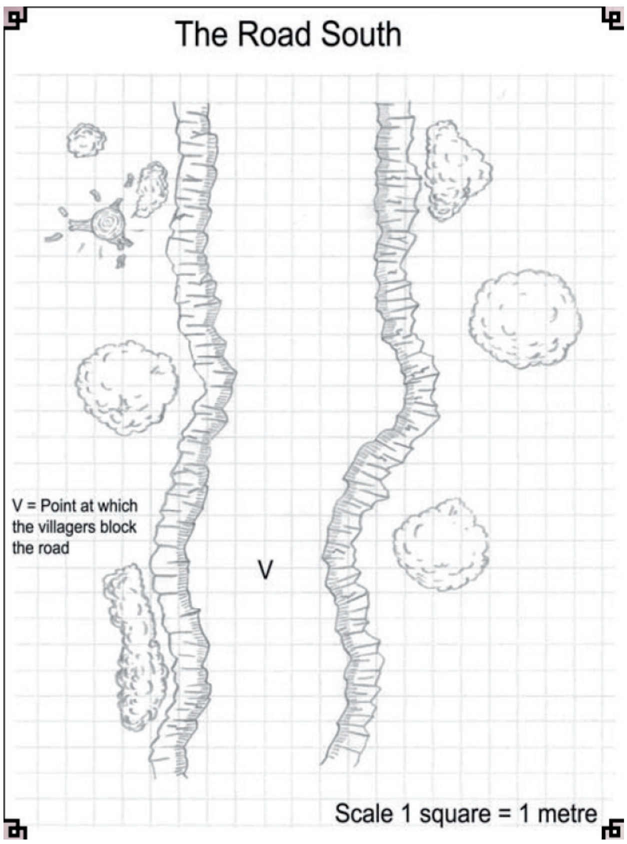
Alors qu'ils virent au sud après la ville, la route les conduit dans les collines. Après un certain temps, le groupe tombe soudain sur une voie bloquée.

Vous ralentissez le pas alors que vous voyez quelque chose qui bloque la route devant vous. A cette distance vous pouvez à peine discerner les formes de plusieurs silhouettes. Elles sont serrées ensemble et immobiles, comme hypnotisées. Alors que vous avancez plus près, vous voyez que ceux qui bloquent le chemin ne sont que de simples citadins : forgerons, fermiers, couturiers et même des enfants ! Chaque fibre de votre être vous crie que quelque chose ne tourne pas rond...

A ce point, le groupe peut choisir de quitter le passage et de contourner cet obstacle vivant bien que cela coûtera un temps précieux. Un jet réussi en Pister montrera que Nezzether est passé par cette voie ;un détour dans les collines peut désorienter le groupe et lui faire perdre son chemin. S'ils choisissent cette option, ils pourront trouver un autre chemin (mais pas sans effort) et ils atteindront l'Epée de Babel après qu'Abbassyn a été convoqué (allez directement à la section Le réveil).

Si le groupe choisit de se confronter aux citadins, ceux-ci le salueront en silence. Nezzether a fourni à ses victimes des instructions simples : arrêter ceux qui veulent passer; tuer ceux qui demandent après lui. Donc, si le groupe demande aux citadins s'ils ont vu Nezzether, ils seront attaqués par la foule irritée qui criera « Protéger le Maître ! ». Si le groupe essaye simplement de les pousser pour passer, les citadins les retiendront jusqu'à ce que le groupe soit refoulé.

Normalement, le groupe devrait être découragé de tuer les villageois de Gatham ; après tout, ce ne sont que des victimes innocentes et les occire pourrait nuire à la réputation du groupe.



Après la rencontre du groupe avec les citadins, le sortilège de Nezzether disparaîtra lentement. Les victimes de son enchantement se souviendront de ce qu'elles ont fait mais pas pourquoi elles l'ont fait, certains peuvent même garder une affection inébranlable pour ce vieil homme étrange qui leur a parlé avec bonté plut tôt dans la journée. Si le groupe est refoulé, blesse ou tue un des citadins, la chose sera rapportée aux autorités sans délai.

Autres solutions

Le groupe a de nouveau la possibilité de revenir au Château Airain avant de poursuivre Nezzether. Cela sera à la fois une bonne et une mauvaise décision. Le Comte Airain fournira une unité de Gardians de Kamarg pour les accompagner. Les Gardians retiendront les villageois de Gatham assez longtemps pour permettre au groupe de passer et de continuer la poursuite. Cependant, le temps perdu laissera assez de temps à Nezzether pour invoquer Abbassyn (allez directement à la section Le réveil).

Sauter Gatham est aussi une option viable. Les PJ peuvent décider d'ignorer la carte trouvée au monastère et de prendre une route directe vers l'Epée de Babel. Dans ce cas ils peuvent ou pas atteindre Nezzether avant la fin de l'invocation. Il faudra tester les capacités d'orientation du groupe au complet ; si les PJ réussissent , ils rattraperont Nezzether à temps, sinon Abbassyn les attendra.......

PNJ

Citadins possédés

Les citadins de Gatham sont en général amicaux. Ils vivent sur une sorte de frontière entre la civilisation du sud et le relative anarchie du nord. Cela a forgé chez eux un caractère vigoureux mais sociable. Cependant, les victimes de Nezzether ne sont pas dans leur état normal : elles agissent comme des automates jusqu'à être activées par des passants. Alors , elles frapperont. .

Pour les caractéristiques des citadins, utilisez celles du Paysan *page 140 de Hawkmoon le jeu de rôle.*

Les caractéristiques données sont une moyenne. Vous pouvez les ajuster librement si cela vous convient

L'invocation

Nezzether possède maintenant tous les composants dont il a besoin pour ressusciter Abbassyn ; le groupe pourra-t-il l'arrêter à temps ?



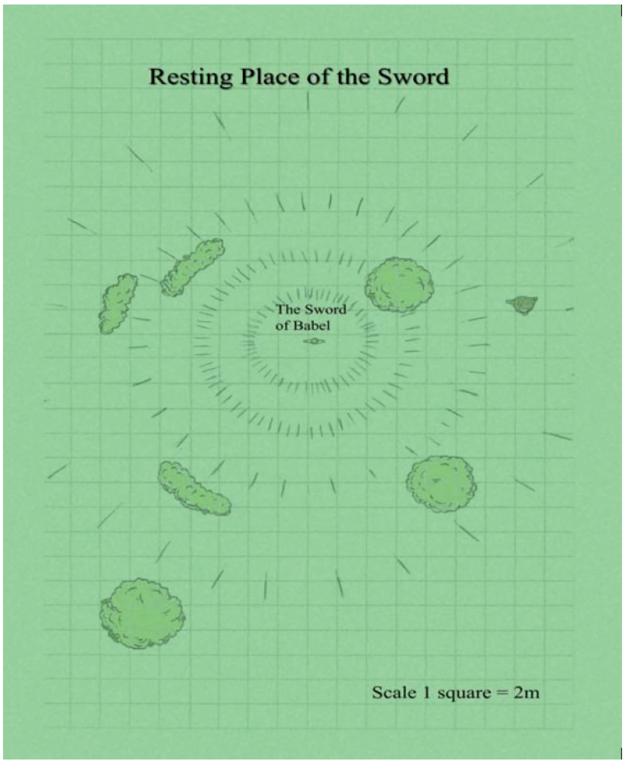
Arrière-plan et motivations des PNJ

Ayant atteint ses buts en réunissant tous les ingrédients de son sortilège diabolique, Nezzether s'est préparé lui-même aux efforts à venir : après avoir médité , il s'est fouetté le corps avec des branches épineuses (ou d'aubépine).

L'Epée de Babel est au sommet d'une colline, plantée dans le sol. Seulement une partie (1.5 mètres) de l'épée est visible et celui qui tomberait sur elle par hasard penserait à un monument de pierre plutôt qu'à une ancienne arme magique. Enveloppée dans les vignes et autres végétaux, l'arme gigantesque se mélange à l'environnement et serait presque invisible si on ne savait pas où la chercher.

Normalement, Nezzether devrait préparer le sol pour l'invocation, mais du fait de sa précipitation ,il n'a pas les bougies, sel et barres en fer qu'il utilise avant de lancer un tel sortilège. De plus, Nezzether ne croit pas qu'il a besoin de se protéger contre son maître, qu'il a servi pour la plus grande part de sa vie.

Sans penser à sa propre sécurité, il a donc commencé son invocation....



Ce qui se passe

Ce qui suit prend place quand Nezzether lance son sortilège. Vous pouvez faire intervenir le groupe à n'importe quel moment qui vous convient. Evidemment, si les PJ arrivent trop tard, Nezzether aura déjà terminé son sortilège : Abbassyn sera prêt et attendra.

Une brume surnaturelle descend sur les collines comme pour recouvrir l'acte affreux à venir. Nezzehter est agenouillé devant la gigantesque épée de pierre; sa robe noire est déchirée et le sang d'un millier de minuscules entailles coulent le long de son dos. Ses bras sont tournés vers l'extérieur, sa main droite serrant l'Écaille si fortement que sa paume en est ensanglantée. Devant lui, la Croix de Septimus est étendue par terre, dernier souvenir d'un grand héros.

Le silence de la colline n'est troublé que par l'incessant marmonnement de Nezzether, un marmonnement qui gagne lentement en volume. .

Les mots de Nezzether sont maintenant douloureusement audibles dans l'air froid.

« ... soter, uiou, theou, christos, ieous, soter, uiou, theou, christos, iesous.... »

La litanie semble couvrir l'air d' un manteau d'épouvante ; la brume se fait de plus en plus épaisse. Soudain, l'Epée de Babel commence à frémir et à trembler comme si une force invisible dans le sol avait saisi la lame et cherchait à l'extirper du sol. Les vignes et les arbustes qui enveloppent la poignée de la lame se dessèchent comme si 10 années passaient en un instant.

Nezzether lève lentement la tête; son visage couvert d'un masque de concentration. Ses chants incessants continuent, sans jamais vaciller. Après avoir saisi la lourde croix de plomb étendue devant lui, le nécromancien se met debout péniblement, ses genoux tremblant légèrement sous l'effort. Alors qu'il approche de l'Epée de Babel, celle-ci est toujours prise de secousses ; à sa base, des mottes de terre bouillonnent et se tordent ; quelque chose est en train de se lever, une chose qui a été pendant longtemps prisonnières des abysses, une chose qui n'est pas censée revoir la lumière du jour.

Ouvrant le devant de la croix, le vieil homme se tient debout devant le monument de pierre. Serrant encore l'Écaille dans sa main sanglante, il passe sa main à l'intérieur de la croix et saisit une poignée des restes anciens de Septimus. Récitant toujours son cantique, il jette les cendres sur l'Epée de Babel. Puis, il plonge sa main encore et encore, souillant la Croix de Septimus et la mémoire du grand héros du Tragique Millénaire.

En réponse, l'épée s'apaise, comme repue des cendres qui baignent la lame et la poignée. Même l'air semble calme, rempli par la tension et l'attente.

Nezzether vide la croix de son contenu et cesse de chanter. Il titube, lâchant la croix de plomb inutile à la base de l'épée. L'Écaille laboure encore sa paume et il la lève lentement au niveau de son œil. Des larmes apparaissent dans les yeux du vieil homme et il semble soudain satisfait. Avec un grognement, il jette l'Écaille de côté et tombe à genoux, pleurant sans s'arrêter.

Avant que les premières larmes touchent le sol, les cendres de Septimus commencent à danser. La poudre grise crible maintenant l'Epée et reste éparpillée sur le sol, qui bouge alors avec une étrange vigueur. Soudain, Nezzether comprend ce qui se passe et recule précipitamment. Les cendres se lèvent du sol et commencent à tourbillonner. En même temps retentit un mugissement lointain , pareil à celui d'un animal enragé. Le tourbillonnement grandit et s'intensifie en même temps que les affreuses lamentations. A l'intérieur du vortex de cendres, deux silhouettes semblent se solidifier : l'une est celle d'une hideuse bête ailée, l'autre porte des habits de guerrier. Les deux sont engagés

dans un combat vicieux, se griffant et se tailladant mutuellement. A la fin le démon est victorieux, projetant le guerrier qui explose dans un désordre gris.

Le vortex s'apaise ainsi que le mugissement ; Nezzether se retrouve seul. Il s'est remis debout et ne pleure plus, arborant au contraire un air triomphant.

Où l'Epée de Babel rencontre la boue, des mottes de terre se soulèvent une fois encore. La boue, accompagnée par un goudron dense, s'écoule et se fige en un masse noire. Nezzether tombe à genoux et embrasse le sol alors que la masse gélatineuse noire commence à se lever et prendre forme. Le goudron prend une forme solide : des grands bras, des jambes musculeuses, des ailes noires puissantes et un visage malveillant. Finalement la bête ouvre ses yeux et contemple le monde pour la première fois depuis des milliers d'années. Abbassyn le Corrupteur, Seigneur de la Lumière Noire, Gardien de la Foi Ténébreuse, Porteur de l'Epée de Babel, marche à nouveau sur la terre des hommes...

En répandant son sang sur l'Écaille, Nezzether en a souillé la pureté. En lisant la litanie de l'Écaille à l'envers, il a invoqué l'esprit d'Abbassyn du lieu infernal de sa captivité. Pour donner forme à Abbassyn, Nezzether répand les cendres du vainqueur du démon sur l'Epée de Babel. Cela renverse la défaite et donne à l'esprit d'Abbassyn le pouvoir de prendre une forme solide.

Alors que les formes d'Abbassyn et de Septimus combattent au milieu du vortex de cendres, les personnages verront que l'image de Septimus ressemble à un des membres du groupe, «l'élu» choisi pour être sa réincarnation. Quand Abbassyn prendra finalement forme, ce joueur se sentira affaibli et craintif (lui causant la perte de 1D6 points de Constitution).

Autres solutions

Si le groupe atteint Nezzether à temps, il existe une chance d'arrêter le nécromancien avant qu'il achève le sortilège. Si les PJ se débrouillent pour attaquer ou contenir Nezzether avant qu'il ne répande les cendres sur l'Epée de Babel, l'invocation est cassée et Abbassyn sera incapable d'être ressuscité.

Si Isabella accompagne encore le groupe, vous pouvez choisir de la faire intervenir de l'une des deux façons suivantes. Elle peut se ranger aux côtés de son père, incapable de résister à son pouvoir. Elle le protège alors qu'il finit son sortilège ou bien elle le termine elle-même (tandis que le groupe retient Nezzether, Isabella ramasse les cendres de Septimus et elle les lance contre l'Epée). Autrement, elle peut attaquer Nezzether sans prévenir, furieuse d'avoir vécu dans le mensonge toute sa vie.

Le réveil

Si le groupe arrive trop tard pour arrêter l'invocation, Abbassyn sera ressuscité et d'une humeur noire...

Arrière-plan et motivations des PNJ

Abbassyn est dans un état affaibli, ayant juste repris une forme physique. Cependant, il reste encore un formidable adversaire, plus puissant que la plupart des humains. Le groupe peut néanmoins le vaincre, en recourant à une méthode inattendue.

Ayant accompli sa tache, Nezzether attendra sa récompense mais il ne recevra rien de plus que ce qu'il avait marchandé...

Ce qui se passe

Le gigantesque démon ressemblant à un singe se relève, tendant les nerfs de ses muscles et étendant ses ailes de cuir. Si Nezzether est encore en vie et le groupe s'est dévoilé, il suppliera son maître de détruire ces intrus.

Le combat contre Abbassyn sera difficile mais pas impossible, particulièrement si le groupe a gagné des alliés le long de l'aventure. Abbassyn est parfaitement vulnérable et son énergie est encore basse mais il est puissant en attaque. Il arrachera l'Epée de Babel du sol et ira tuer immédiatement ses ennemis.

La méthode la plus facile pour détruire Abbassyn est de lui faire rencontrer la réincarnation de Septimus. La bataille doit être jouée de façon dramatique, avec Abbassyn qui reconnaît sa némesis et vole vers elle dans une rage ardente. Incapable de résister à une seconde chance de défaire son ancien ennemi, le démon se concentrera sur le nouveau Septimus et ignorera les autres assaillants. Cette bataille doit atteindre des proportions épiques avec des coups puissants donnés de part et d'autres. Si le joueur de Septimus reçoit une Blessure Grave, lisez le paragraphe suivant :

Abbassyn vous soulève dans les airs alors que vous tentez de retrouver votre souffle, transpercé par la gigantesque épée de pierre. Ses dents noires se découvrent alors qu'il émet un rire triomphal. Votre sang s'écoule en une mince rivière dans le sillon tracé par l'épée et dégouline sur les mains géantes d'Abbassyn. Soudain, vous entendez un sifflement et sentez une odeur infecte de brûlure. Puis vous voyez la vapeur qui s'échappe des mains du démon où votre sang l'a touché. Abbassyn hurle de douleur, secoue désespérément son bras pour essayer de dégager l'épée, sans succès. Vous sentez l'épée vibrer avec une énergie brute tandis que votre sang la purifie. Cette énergie traverse le corps du démon et lui arrache un horrible hurlement. Une lumière d'une incroyable blancheur irradie les yeux, la bouche et le narines d'Abbassyn ; elle déchire son visage, sa poitrine... Son intensité est telle que vous devez fermer les yeux ; vous vous sentez tomber sur le sol, toujours transpercé par l'arme de pierre solide. Quand vous ouvrez à nouveau les yeux, Abbassyn et son épée ont disparu.

«L'élu» risque maintenant mourir à cause de la perte de sang, à moins que le reste du groupe agisse rapidement pour le sauver. Si personne n'a l'idée d'utiliser l'Écaille, alors un des PNJ l'aura.

Après s'être opposé avec succès à Abbassyn, le groupe est maintenant libre de ramener l'Écaille au Château Airain.

Autres solutions

Il existe plusieurs façons de s'occuper de Nezzether à ce point. Evidemment le groupe peut simplement le tuer si c'est ce qui lui apporte le plus de satisfaction ; Abbassyn peut aussi tuer le nécromancien, étant donné qu'il n'a plus besoin de lui. Le groupe peut aussi vouloir capturer Nezzether et le ramener au Comte Airain, mais dans ce cas il finira par s'échapper et cherchera à prendre sa revanche. Vous pouvez l'amener à s'enfuir alors que le groupe combat Abbassyn : il constituera une menace constante pour les PJ dans de futures aventures.

Il existe aussi une chance que le groupe ne veuille pas affronter un si puissant démon ; pêchant par prudence, il s'enfuira en hurlant dans la nuit. Dans ce cas Abbassyn parcourra le pays jusqu'à obtenir assez de pouvoir pour utiliser l'Écaille et achever ses plans diaboliques. Si le groupe vole l'Écaille avant de s'échapper, Abbassyn les chassera jusqu'au bout de la terre pour la retrouver.

PNJ

Abbassyn – Démon Majeur

Abbassyn incarne le mal. Ses actes ne suivent aucune logique ou morale ; il se considère comme tout puissant et personne ne peut remettre en cause ses buts. Des années de bannissement dans les limbes l'ont encore plus perverti et il est prêt à tout pour rester sur Terre. Voir son ancienne némesis le mettra dans une rage folle et il oubliera sa propre sécurité pour le seul plaisir de détruire Septimus une seconde fois.

Abbassyn est encore faible après son invocation (les statistiques ci-dessous reflètent cet état). Le démon est confus et pourra bien attaquer la première chose qui bouge, même Nezzether. Jusqu'à ce qu'il regagne une partie de sa force, ses aptitudes à lancer des sortilèges seront gravement réduites ; il ne sera pas capable de les utiliser avant plusieurs jours.

Caractéristiques : FOR 20, CON 20, DEX 20, TAI 25, INT 30, POU 25, CHA 20

Compétences : Athlétisme 100%, Connaissance (Histoire) 90%, Connaissance (Monde) 120%, Connaissance (Tactiques Militaires) 150%, Endurance 150%, Esquive 70%, Influence 100%, Perception 90%, Persévérance 100%, Survie 150%

Sorcellerie : Tout à 50%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	8/9
4-6	Jambe gauche	8/9
7-9	Abdomen	8/10
10-12	Poitrine	8/11
13-15	Bras droit	8/8
16-18	Bras gauche	8/8
19-20	Tête	8/9

Peau démoniaque : -0% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Épée de Babel	120%	3D8 / 9

Règles Spéciales : —

Actions de Combat : 4

Rang d'Action : +25

Modificateur de Dommages : +1D8

Mouvement : 6 mètres

Hors de la poële

Après avoir détruit Abbassyn avec succès, le groupe sera maintenant en possession de l'Écaille de Vie. Malheureusement une vieille connaissance veut les retarder.

Arrière-plan et motivations des PNJ

Le comte Guntha (s'il vit encore) aura pisté le groupe à partir du monastère de Septimus. Maintenant accompagné par deux Chevaliers Noirs, il est déterminé à retrouver l'Écaille puisqu'il est devenu évident qu'Alcardy a échoué. Toujours aussi désireux de trouver un remède à sa maladie, il ne reculera devant rien pour accomplir sa mission et il prendra avantage de l'affrontement que le groupe vient de livrer.

Ce qui se passe

Alors que les PJ s'apprêtent à regagner le Château Airain, Guntha choisit le bon moment pour ourdir son plan, de préférence avant qu'ils aient une chance d'utiliser les propriétés curatives de l'Écaille pour se soigner. Le groupe rencontre Guntha sur la route ; celui-ci explique qu'il a été envoyé par le Comte Airain pour voir comme le groupe progressait. Après s'être ainsi insinué dans le groupe, il décidera de la meilleure méthode pour atteindre son but. Si le groupe est très affaibli par l'aventure (les PJ n'ont pas utilisé l'Écaille pour soigner leurs blessures), il tentera d'attaquer directement : après avoir rencontré le groupe, il disparaîtra et reviendra bientôt avec ses alliés Chevaliers Noirs. Avant que le groupe puisse identifier ces deux étrangers, Guntha leur demandera de remettre l'Écaille ou de mourir ! Evidemmen, après avoir fourni tous ces efforts pour reprendre l'artefact, le groupe ne risque guère de céder son butin à la légère! La bataille qui s'ensuivra sera violente : Guntha et les Chevaliers Noirs combattront jusqu'à la mort, à moins qu'ils parviennent à arracher l'Écaille...

Avec un groupe en pleine forme, Guntha aura recours à la ruse pour voler l'Écaille. Il leur demandera de les accompagner sur le chemin du retour vers le Château Airain et attendra son moment. Pendant le voyage, si le groupe suggère à Guntha d'utiliser l'Écaille pour guérir sa lèpre, celui-ci refusera : il sait que l'Écaille ne guérira pas un homme à l'âme noire comme lui et il cherchera à éviter le sujet. Si Guntha et le groupe se trouvent proche du Château Airain et qu'il n'a pas eu l'opportunité de voler l'Écaille, le noble accablé passera au plan B. Utilisant une puissante potion de sommeil, Guntha essayera de droguer le groupe pour voler l'Écaille. Quand le groupe campera pour la nuit, Guntha offrira de préparer son propre mélange d'herbe de thé. Certains refuseront peut-être toute chose provenant de Guntha du fait de son affliction hideuse : ceux-là ne seront pas drogués. La potion possède les statistiques suivantes :

Potion de sommeil

Type : Ingéré
Délai : 5 tours
Virulence : 78
Effet : induit le sommeil
Durée : 2 heures

Une fois le groupe drogué, Guntha prendra l'Écaille et s'enfuira ou appellera ses alliés noirs pour détruire ceux qui sont encore conscients.

Après s'être occupé de Guntha et des Chevaliers Noirs, le groupe pourra rapporter l'Écaille au Comte Airain, sans autres incidents.

Autres solutions

Si le groupe décide de s'arrêter à Gatham pendant leur trajet de retour, Guntha les interceptera ici. Les Chevaliers Noirs ne l'accompagneront pas dans la ville : ils préfèrent la tranquillité de la forêt. Guntha restera avec le groupe jusqu'à ce qu'ils quittent la ville, choisissant de frapper lorsqu'il sera proche de ses alliés. Pour les besoins de l'aventure, Gatham est une ville quelconque et les PJ ne rencontreront pas de dangers dans celle-ci, à moins bien sûr qu'ils aient tué des citadins dans la section Fuite vers Gatham, auquel cas la milice de la ville voudra leur toucher deux mots.

Si par la ruse ou la force des armes, Guntha arrive à voler l'Écaille, il la donnera immédiatement aux Chevaliers Noirs. Les Chevaliers n'ont pas de projet urgent pour l'Écaille, ce qui donnera au groupe pas mal de temps pour préparer un plan en vue de la reprendre.

PNJ

Chevaliers Noirs

Les alliés de Guntha sont extrêmement dangereux. Non seulement ils sont versés dans les arts martiaux et le maniement de l'épée mais ils connaissent les arts noirs. Revêtu des pieds à la tête de leur armure noire, les chevaliers sont silencieux et étranges. Ils parlent peu à Guntha, le considérant comme un idiot bon à rien qu'ils tolèrent pour le bien de leur mission. Les Chevaliers Noirs veulent accomplir leur mission en secret et n'interviendront pas qu'en cas d'absolue nécessité. Leur ordre est simple : aider Guntha dans sa récupération de l'Écaille et ne pas revenir sans elle. Ils respecteront cet ordre à la lettre, quel qu'en soit le prix.

Caractéristiques : FOR 14, CON 13, DEX 12, TAI 14, INT 14, POU 14, CHA 12

Compétences : Athlétisme 40%, Connaissance (Tactiques Militaires) 50%, Équitation 40%, Esquive 50%, Survie 40%

Sorcellerie : Ignition 55%, Neutralisation de la Magie 60%, Renforcer 60%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe droite	6/6
4-6	Jambe gauche	6/6
7-9	Abdomen	6/7
10-12	Poitrine	6/8
13-15	Bras droit	6/5
16-18	Bras gauche	6/5
19-20	Tête	6/6

Armure de Plaques : -42% de malus aux compétences

Armes

Type	Compétence d'Arme	Dommages / PA
Épée large	65%	1D8+1D2 / 4
Écu	50%	1D6+1D2 / 8

Règles Spéciales : —

Actions de Combat : 2

Rang d'Action : +13

Modificateur de Dommages : +1D2

Mouvement : 4 mètres



Trames et ouvertures

Cette section détaille les fins possibles et d'autres aventures si vous désirez utiliser à nouveau l'Écaille de Vie.

Le groupe ramène avec succès l'Écaille de Vie

Si vous désirez conclure l'aventure et ficeler toutes les fins possibles, le groupe doit ramener l'Écaille de Vie au Comte Airain. Comme épilogue, vous pouvez décider de ce que les nobles vont faire de l'Écaille (la détruire, la cacher ou exploiter ses pouvoirs pour le bien). Bien sûr, le groupe sera présent quand ils prendront leur décision.

Si les nobles décident de cacher l'Écaille, ils la feront disparaître et le groupe ne la reverra plus. S'ils décident de la détruire, une cérémonie prendra place qui inclura tous les nobles. S'ils choisissent d'exploiter le pouvoir de l'Écaille, elle sera emmenée et examinée par les représentants de chaque pays majeur présent.

En pratique, les PJ ne reverront pas l'Écaille ; ils auront pour seule récompense de leurs efforts la gratitude des nobles. Le Comte Airain en particulier restera un allié puissant du groupe.

Trahis par les nobles

Un des nobles peut décider de prendre l'Écaille et de l'utiliser à ses propres fins. Quand les PJ retourneront au Château Airain, ils seront accueillis comme des héros mais le répit ne sera que passager ; dès le lendemain, l'Écaille aura de nouveau disparu. Un des nobles est responsable ; chacun d'entre eux aura des motifs différents pour la voler.

Si le duc Manuel décide de prendre l'Écaille, c'est uniquement parce qu'il compte utiliser ses pouvoirs pour la guérison. Dieter von Rechtsburg désire posséder l'Écaille pour accroître son pouvoir et son statut. Il défendra l'objet avec sa vie et le groupe aura beaucoup de mal à ramener l'artefact. Les représentants de la ligue mermienne voudront expérimenter les propriétés de l'Écaille afin d'en tirer le plus de pouvoir possible. S'ils volent l'Écaille, ils se cacheront quelque part en Europe. Les chevaliers d'Aragon prendront l'Écaille pour le roi d'Espanyia et l'imploreront de l'utiliser au combat contre leurs nombreux ennemis.

Vous pouvez décider de conclure ainsi, avec le groupe qui part enquêter chez chaque noble pour identifier le véritable voleur.

Abbassyn en liberté

Si le groupe ne parvient pas à détruire Abbassyn au moment fort de l'aventure, celui-ci parcourra le pays en préparant la prochaine étape de son plan de domination globale. Le démon sera dans un état temporaire de faiblesse mais il regagnera rapidement des forces.

Heureusement, le groupe s'est débrouillé pour voler l'Écaille et s'échapper. Dans ce cas, Abbassyn sera constamment sur ses talons, déterminé à prendre sa revanche et l'Écaille. Le groupe devra être capable de regagner le Château Airain avant qu'Abbassyn ne le retrouve et vous pouvez alors organiser une bataille entre la Kamarg et un très contrariant démon majeur.

Si le groupe s'enfuit en laissant l'Écaille à Abbassyn, il aura l'objet de son désir et se trouvera dans une position très avantageuse. Il ne faudra pas longtemps à Abbassyn pour corrompre l'Écaille et le groupe aura besoin de la récupérer avant que le démon ait une chance de croître en puissance.

Le retour de Nezzether

Vers la fin de l'aventure, Nezzether peut réaliser une fuite dramatique. Même si le groupe détruit Abbassyn et évite la catastrophe, le nécromancien sera hors de portée. Se cachant dans des endroits reculés, le nécromancien se mettra à rassembler de nouveaux serviteurs après la destruction de ses Gardiens. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour se venger des PJ, en les tourmentant à chaque instant, en parallèle de ses efforts pour ramener à nouveau Abbassyn.

Le groupe devra faire de son mieux pour le détruire et ainsi éviter d'avoir à affronter Abbassyn pour la seconde fois.

La vengeance de Gatham

Si le groupe a causé du tort à l'un des citadins de Gatham lors de la poursuite de Nezzether, il y aura un prix à payer. Une prime sera levée sur la tête des PJ et leur réputation sera gravement entachée.

Les Chevaliers Noirs

Les mystérieux Chevaliers Noirs peuvent être impliqués de diverses façons. Si les PJ se débrouillent pour vaincre Guntha et ses compagnons en armure alors l'ordre des Chevaliers Noirs en aura après leur vie. Ils pourchasseront le groupe pour venger leurs frères (bien que la mort de Guntha compte relativement peu pour eux) comme l'exige le code de fraternité de l'ordre.

Si Guntha s'échappe avec l'Écaille de Vie, le groupe sera forcé de le poursuivre pour retrouver l'artefact. Pister le voleur et le rattraper avant qu'il gagne la base des Chevaliers Noirs sera difficile ; une attaque surprise de la base sera à prévoir. Les Chevaliers Noirs ne témoigneront guère de gratitude à Guntha s'il leur délivre l'Écaille de Vie ; il s'en débarrasseront de la plus épouvantable des manières.

Le tour d'Isabella

Après avoir aidé le groupe à défaire son père fou, Isabella peut réserver un autre tour au destin et prendre l'Écaille de Vie. Elle se méfie des nobles européens, en particulier du Comte Airain. Quand les PJ s'apprêteront à délivrer l'Écaille au Comte, elle les attaquera et dérobera l'artefact ; toutefois, elle ne cherchera pas à les tuer après ce qu'ils ont partagé ensemble. Ce sera au groupe de retrouver l'Écaille une nouvelle fois ,mais sans faire du mal au voleur.

D'un autre côté vous pouvez désirer qu'Isabella se retourne contre le groupe simplement pour se venger du meurtre de son père. Dans ce cas le groupe peut n'avoir d'autres choix que de tuer celle qui a été leur alliée.

Abbassyn le Corrupteur

Seigneur de la Lumière Noire, Gardien de la Foi Ténébreuse, Porteur de l'Epée de Babel

Les origines d'Abbassyn sont mal connues. Il est dit qu'il avait beaucoup voyagé à travers le Multivers pendant des millions d'années, et accumulé bien du pouvoir grâce à sa ruse et à son opportunisme.

Certains érudits pensent que son nom terrestre est issu du Latin, mais le sens originel a été perdu. Abbassyn semble être un amalgame des mots suivants : Ab voulant dire « de », Basio « baiser » et Synodus « poisson ». Les visées du démon sur l'Écaille de Vie et le pouvoir qu'il peut en retirer ont été réliées avec l'aspect poisson de son nom mais cela n'a jamais été confirmé.

En détruisant ou assujettissant d'autres démons, Abbassyn gagna lentement en puissance. Durant ses jeunes années, une guerre fut engagée entre divers démons majeurs sur un autre plan. Alors que les batailles se déroulaient à travers le Multivers, il se retira alors et regarda ses ennemis s'entredéchirer, n'intervenant que pour semer encore plus de discorde. Il chuchotait des mots empoisonnés aux oreilles de ses maîtres, gagnait leur jusqu'au moment où il était capable de les détruire. Au fil de son ascension, Abbassyn obtint le surnom de « Corrupteur ».

Quand le conflit dévastateur se termina, Abbassyn était devenu une force avec laquelle il fallait compter. Il disposait désormais de nombreux serviteurs et commençait à répandre sa religion démente dans différents mondes du Multivers.

Après des siècles de recrutement, Abbassyn disposait de suffisamment d'acolytes pour entamer l'étape suivante de son plan : la domination de tous les royaumes du Multivers. Ces « Serviteurs de la Foi Ténébreuse » seraient la clef de sa victoire.

Abbassyn avait déjà essayé de répandre sa contagion à travers les mondes et aurait réussi s'il n'avait été banni dans les limbes par Septimus il y a des milliers d'années. Une fois libre, Abbassyn a l'intention de continuer à répandre son influence cancéreuse à travers le Multivers.